POR SÓLO 3,99€

TODOS LOS JUEGOS • LA INFORMACIÓN MÁS PRÁCTICA Y ACTUAL • LOS MEJORES ANÁLISIS

LA REVISTA PARA EL JUGADOR MÁS EXIGENTE

Micromanía

SÓLO PARA ADICTOS AL PC

PORTUGAL 3,99€

¡¡EXCLUSIVA MUNDIAL!! ¡¡IMPRESIONANTE!!

DOOM 3

¡¡Te morirás de miedo!!



¡¡YA LO HEMOS JUGADO!!

IMPERIVM II

Conquista el mundo

¡¡NUEVA SECCIÓN!!

Micromanía recomienda

El mejor hardware para jugar

¡¡GRAN EXCLUSIVA!!

LOS SIMS 2

De nuevo en acción

ELIGE LOS MEJORES JUEGOS DEL 2003

Un año de juegos

¡¡VOTA POR TUS FAVORITOS!!

SOLUCIONES COMPLETAS

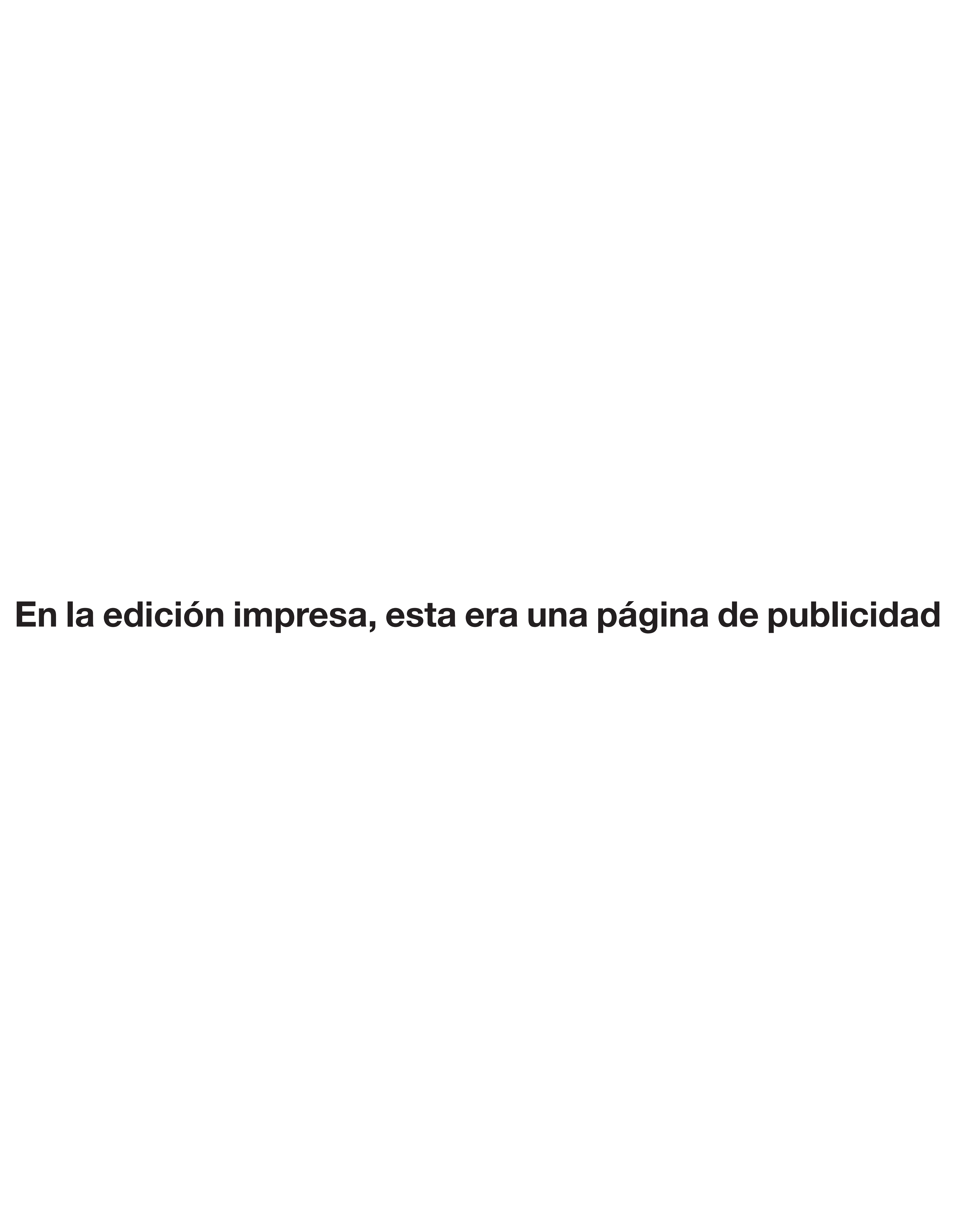
Todos los pasos para llegar al final

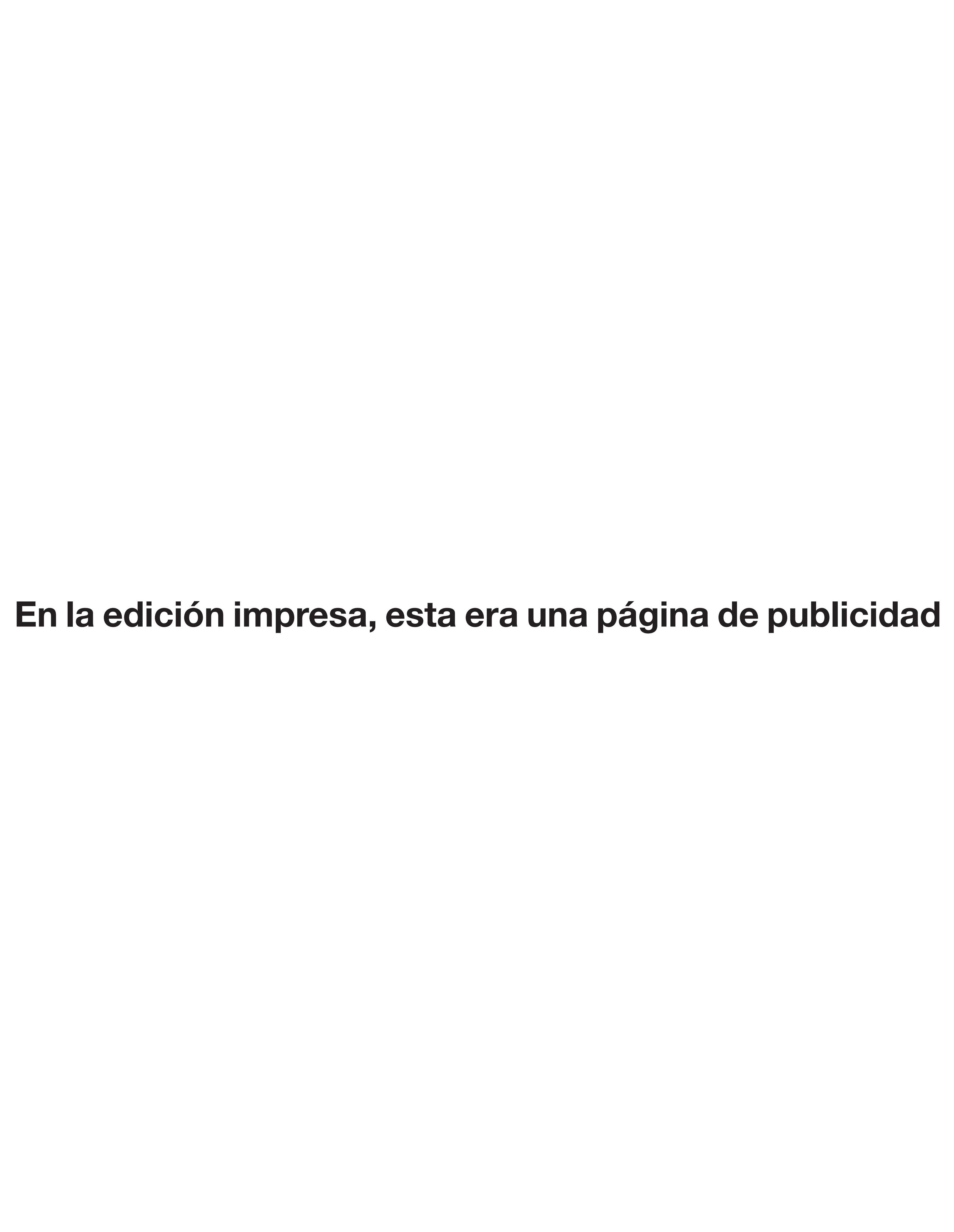
- EL RETORNO DEL REY
- BROKEN SWORD EL SUEÑO DEL DRAGÓN

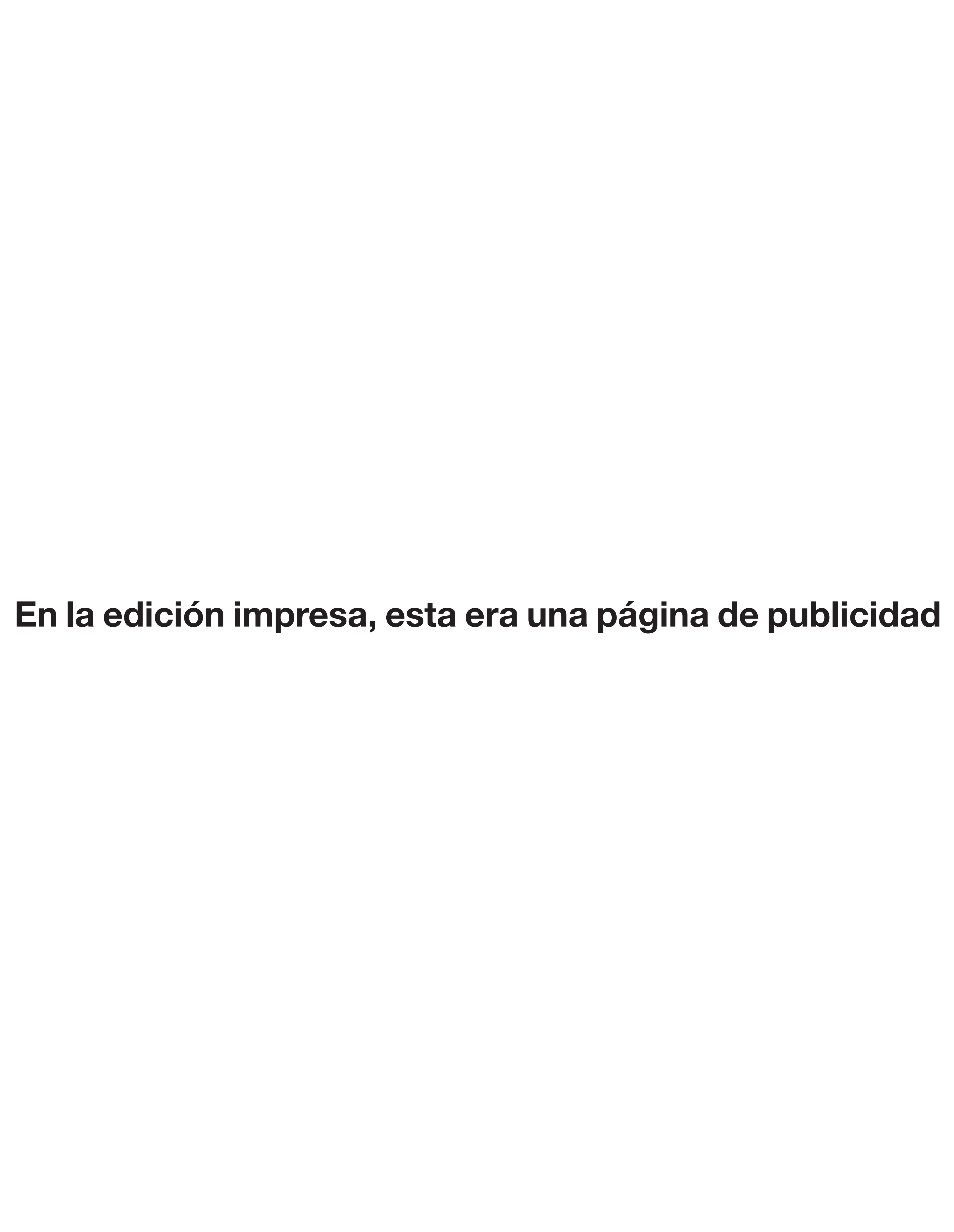




AÑO XX Número 108


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Director
Francisco Delgado

Directora de Arte
Paola Procell

Redacción
Santiago Tejedor (R. Jefe), Jorge Portillo

Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo, Roberto Cela, Iván Heras

Colaboradores
J. A. Pascual, S. Erice, E. Ventura, P. Leceta
E. Bellón, J. Martínez, R. Lorente,
A. Trejo, M.J. Cañete,
J. Moreno, J. de la Fuente, N. Vico, C. Vidal,
Derek de la Fuente (U.K.)

Secretarias de Redacción
Ana Mª Torremocha, Chusa Arcones

Diseño Original
Paola Procell, Jesús Caldeiro

Edita



Directora General
Mamen Perera

Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez

Directora de Diseño
de Publicaciones de Videojuegos
Paola Procell

Subdirector General Económico–Financiero
José Aristondo

Director de Producción
Julio Iglesias

Jefe de Distribución y Suscripciones
Virginia Cabezón

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
José E. Colino

Directora de Publicidad
Mónica Marín
<monima@hobbypress.es>
Jefe de Publicidad
Gonzalo Fernández
Coordinadora de Publicidad
Mónica Saldaña
Los Vascos,17- 28040 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

Coordinación de Producción
Ángel B. López

Sistemas
Javier del Val

Redacción
Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
Suscripciones
Tel.: 806 015 555
Fax: 902 540 111
0.09 euros establecimiento de llamada
0.31 euros/min (horario diurno)

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C.
C/Orense, 12-14, 2ª planta. Oficinas 2 y 3
28020 Madrid - Telf.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Argentina: **EDILOGO** Avda. Sudamerica, 1532
1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: **Iberoamericana de Ediciones, S.A.**
Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P.
7362130 Santiago - Telf.: 774 82 87
México: **CADE, S. A. de C. V.** Lago Ladoga, 220
Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F.
Telf.: 531 10 91
Venezuela: **Disconti, S. A.** Edificio Bloque de
Armas Final Avda. San Martín - Caracas 1010 -
Telf.: 406 41 11
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José
Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa
Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión: **Rivadeneyra**
C/ Torneros 16, Pol Industrial Los Angeles
28906 Getafe (Madrid)

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico
Blanqueado sin cloro.

3/2004

Printed in Spain

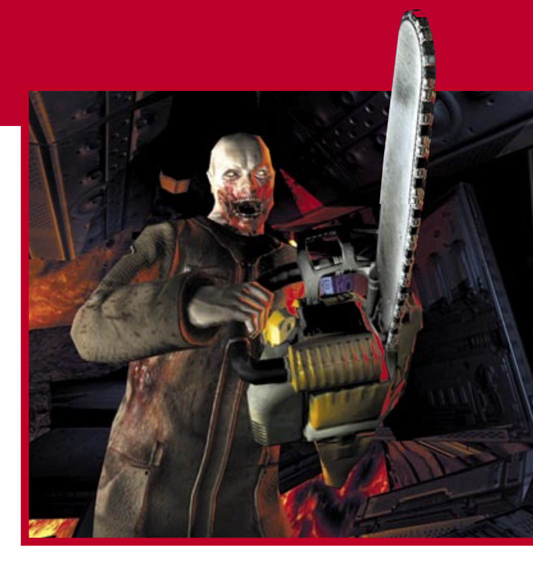




HOBBY PRESS es una empresa de
AXEL SPRINGER VERLAG

Editorial
HOY POR HOY





Francisco Delgado
Director
f.delgado@micromania.es

A la mañana siguiente...

Es el momento. Ahora o nunca, pensé. Más adelante quizá no tenga tiempo para ocuparme del equipo. Mi PC necesita una "limpieza" ya... Me puse manos a la obra, pero antes de hacerlo debí medir bien el tiempo –siempre me pasa igual–. Me costó casi toda la noche decidir los juegos que quería dejar instalados en mi disco duro... ¿indefinidamente quizá? ¿Por qué era tan difícil? Casi amaneció antes de que me diera cuenta, y es que aquellos de los que más me costaba desprenderme no los había jugado, sino más bien "devorado" y no me resistía a una última partida... Al final, mi disco duro sigue necesitando un buen apaño, pero ha sido un tiempo bien invertido. Un paso necesario para dar por concluido el 2003.

Ahora me siento preparado, y en plena forma, para afrontar el 2004 con todo lo que viene. Como «Doom 3». Uno de los pesos pesados que llega a las páginas de Micromanía para que veas de primera mano las pantallas mejor guardadas de los últimos tiempos. La emoción, y sí, el terror, están garantizados. Te invito a descubrirlo conmigo. Y también a que hagas como yo, y dediques un tiempo a la reflexión. No, no te voy a pedir que pases una noche en vela, –que no estoy para dar ejemplo–. Sólo quiero que nos ayudes a elegir los mejores juegos del 2003. Después de muchas discursiones en la redacción, hemos reunido un selecto grupo de "elegidos". Son nuestros favoritos y los encontrarás en un amplio reportaje. Pero, como siempre, la última palabra la tienes tú y desde aquí te animo a que participes y elijas con tu voto los mejores de 2003. ¡De paso, puedes ganar estupendos premios!

Este es también un número especial por otras razones y es que, después de todo, la Navidad aún no se ha ido. Y ya sabes que aprovechamos cualquier excusa para la celebración. ¿Qué mejor manera de hacerlo que incluir, por primera vez en Micromanía –en lugar de los tradicionales CDs– un DVD con todo lo que puedas imaginar? Hay veintidós demos jugables, un buen puñado de utilizades, actualizaciones y los últimos vídeos de «Half-Life 2».

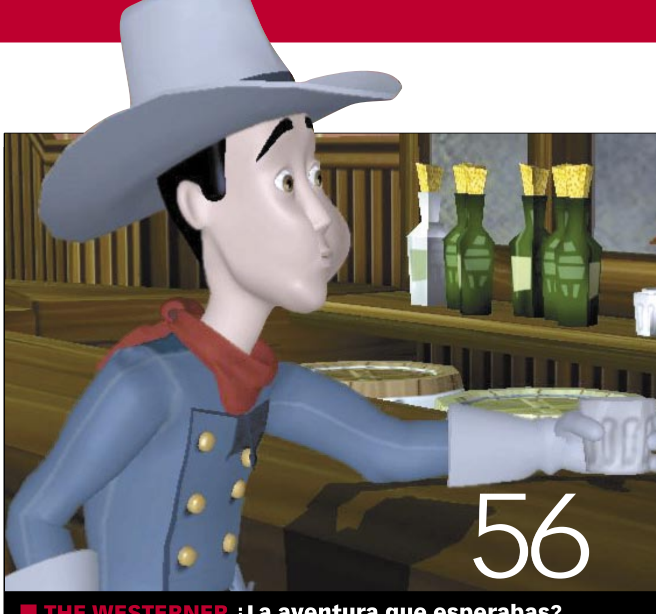
> **"Micromanía quiere celebrar un año formidable con un DVD repleto de demos"**

Hemos aprovechado también para introducir algunos cambios. Inauguramos una sección que recoge lo mejor de los Relanzamientos y ampliamos las Tecnomanías. Ya me contarás qué te han parecido. Feliz 2004 y gracias por acompañarnos un año más ;-)

Sumario

CONTENIDOS

ESTE MES...



THE WESTERNER ¿La aventura que esperabas? Analizamos esta superproducción "made in Spain".



CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA El rol conquista el universo Star Wars.



¡¡De regalo un DVD con más de 4 Gigas de información!! Este mes 22 Demos jugables, actualizaciones, especiales, utilidades y mucho más…!!!



28

■ DOOM 3 Todo sobre el juego más esperado ¡¡Con las imágenes que no ha visto nadie!!



64

■ IMPERIVM II Analizamos el juego que te permitirá cambiar la historia.



36

■ LOS SIMS 2 Así será la segunda parte del juego más vendido de la historia del PC.



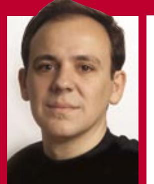
112

■ BROKEN SWORD La solución más completa para los aventureros impacientes.

Índice por juegos

Sección/Pág

Desde la redacción



Jorge Portillo

Que no falte en PC

En la pasada edición del E3 –qué lejos queda ya–, no pasaron desapercibidos ciertos indicios que sugerían algo que años atrás muchos no hubieran creído: la apuesta por el PC, como plataforma de juegos junto a las consolas. Algunas de las grandes compañías, hace sólo unos años, dejaron de lanzar juegos para compatibles. Sin embargo, está claro que el PC ha ido ganando el terreno que nunca debió perder. El anuncio de esta versión de «Colin McRae Rally 4» viene a confirmarlo, incorporando además opciones de juego exclusivas en la versión de PC.



■ Aunque la cuarta entrega mantendrá un estilo arcade, la complejidad en los modelos de los vehículos y el control serán propios de un simulador.

Confirmado Colin McRae Rally 4

Será el definitivo

Finalmente Codemasters ha confirmado la versión para PC de Colin McRae 4.0 en la que, esta vez, estará implementado el modo multijugador del que carecían anteriores entregas.

▶NUEVOS JUEGOS ▶CODEMASTERS ▶PS2, XBOX, PC ▶VELOCIDAD ▶MARZO 2004

Se acaban de dar a conocer las principales características de la cuarta entrega de «Colin McRae Rally», que contará con interesantes novedades. Sin duda, la más importante en la versión de PC es la incorporación de opciones multijugador en dos modos, Campeonato y Carreras, que ofrecerán, a su vez, desafíos en partidas cooperativas y competitivas. El juego seguirá fiel a la serie, presentando una competición de rally en la que predomina la faceta arcade por encima de todo. En este sentido, el juego presentará un modo de desafíos con el que podremos optar a nuevas tecnologías para mejorar nuestro vehículo de competición. Sin embargo, tampoco renuncia a un alto grado de realismo en la conducción y en los condicionantes que presenta este tipo de competiciones. La simulación física, las averías o la respuesta al control –diecinueve tipos de neumáticos– en más de treinta superficies, son algunos de los elementos a los que mayor esfuerzo se está dedicando. Con respecto a los vehículos, el juego permitirá pilotar una veintena de modelos incluyendo los Citroen Xsara, Mitsubishi Lancer Evo 7, Subaru Impreza pertenecientes al campeonato mundial y otros como el Ford Puma o el Fiat Punto dentro de los clásicos.

■ Codemasters no se ha olvidado de los vehículos más legendarios que han participado en el campeonato mundial.



■ Se contemplan vehículos y competiciones de las distintas categorías existentes.



La acción y el sigilo son los pilares en los que se basa «kill.switch».

«kill.switch» llegará pronto al PC

Ponte a cubierto

NUEVOS JUEGOS ▶BITMAP BROTHERS, NAMCO ▶PC ▶ACCIÓN ▶2004

El popular juego de acción táctica en tercera persona «kill.switch», publicado sólo en PS2 y Xbox, tendrá también una versión PC que aparecerá a principios de 2004. El prestigioso equipo de desarrollo de los Bitmap Brothers será el responsable de realizar esta conversión. El juego, que incluirá seis largas misiones a lo largo de dieciocho niveles diferentes, ha fundamentado su éxito entre la comunidad de jugadores en una jugabilidad realmente original y muy realista que hace especial hincapié en la utilización de los diferentes elementos del escenario para ponerse a cubierto.



«Perimeter» hará gala de unos escenarios muy complejos que pretenden plantear un desafío hasta a los jugadores más veteranos.

Alta tecnología y novedades en el género

El factor campo

▶NUEVOS JUEGOS ▶K-D LAB/1C, CODEMASTERS ▶PRIMAVERA 2004

Tácticas innovadoras. Ése es uno de los objetivos marcados en el desarrollo de «Perímeter», con el que se quiere ofrecer un estilo de juego alternativo dentro del género de la estrategia en tiempo real. Para conseguirlo se ha dotado a los escenarios de una importancia táctica fundamental. Y, de hecho, gracias a un complejo motor en cuyo diseño se han introducido las últimas innovaciones en el proceso de entornos 3D, -deformaciones del escenario, efectos de toda clase, modelos de alto detalle- el campo de batalla se convierte en un elemento determinante en el diseño de las estrategias. En otros aspectos el juego será más convencional, requiriendo la obtención de recursos y la construcción de bases en el desarrollo de las campañas.

Estrategia en el universo «Warhammer 40.000»

¡Prepárate marine!



La mejor estrategia de tablero dará el salto al PC de la mano de Relic.

NUEVOS JUEGOS ▶RELIC, THQ ▶PC ▶ESTRATEGIA ▶OTOÑO 2004

THQ y Relic, editora y desarrolladora respectivamente, han confirmado que están desarrollando «Warhammer 40.000: Dawn of War», un juego de estrategia en tiempo real ambientado en universo del popular juego de mesa de la compañía británica Games Workshop. El juego, que reproducirá las batallas entre marines espaciales, orkos o eldars, entre otras razas, tiene prevista su aparición para otoño de 2004.

Próxima edición especial de «Unreal II»

Ahora en compañía

NUEVOS JUEGOS ▶EPIC GAMES, ATARI ▶PC ▶ACCIÓN ▶POR CONFIRMAR

Atari ha anunciado la próxima aparición de «Unreal II: The Awakening - Special Edition» que incluirá, además del juego original, un nuevo modo multijugador que, entre otras novedades, permitirá a los jugadores conducir diferentes vehículos.
Y para aquellos que compraron en su momento la edición estándar del juego, Atari les ofrecerá la posibilidad de descargar de Internet de forma gratuita el nuevo modo multijugador a partir del día que salga a la venta.



Al parecer el modo individual será idéntico al de la edición original.

Última hora

A LA ESPERA de una confirmación oficial todos los rumores apuntan a que Black Isle, estudio de desarrollo dependiente de Interplay y responsable de títulos tan exitosos como «Icewind Dale 2» o «Fallout 2», ha cerrado definitivamente sus puertas.

UBISOFT HA ANUNCIADO la disponibilidad de una versión multijugador de «Far Cry» para los 5.000 jugadores de todo el mundo que tendrán la oportunidad de participar en el proceso de beta-testing del juego. Todos los que estén interesados podrán inscribirse en www.farcry-thegame.com.

FIRAXIS HA CONFIRMADO de manera oficial que tiene previsto desarrollar «Civilization IV», aunque el proyecto no tiene por el momento fecha asignada.

EL PORTAL DE MODDING Hard-H2O ha organizado un concurso de Modding que premiará en diversas categorías los diseños de hardware más llamativos, espectaculares y eficaces desarrollados por usuarios aficionados a esta práctica. El plazo finaliza el 31 de enero. Las bases, en www.hard-h2o.com

VIVENDI HA ANUNCIADO que «Warcraft III: Reino del Caos» ha sobrepasado, según datos de EDI y diversos informes de ventas, el millón de unidades vendidas en Europa. El juego, comercializado en julio pasado continúa entre los primeros en las listas de ventas.



Breves

EL PASADO 27 DE NOVIEMBRE Ubisoft hizo pública la cancelación de «Harpoon 4» tras tres años de desarrollo, al parecer porque su calidad no respondía a las expectativas de la compañía.

ATARI RECLUTARÁ a estrellas de cine para que presten su voz a los personajes de «DRIV3R», entre ellas los actores Michael Madsen, Ving Rhames, Mickey Rourke y Michelle Rodríguez.

UN ESTUDIO revela que 6,5 millones de españoles usan videojuegos. Entre los datos revelados destaca que el 19 por ciento de los jugadores de PC son mayores de 35 años.

LAS COMPAÑÍAS EA Y DICE introducirán el software antipiratería «Punkbuster» en un próximo parche para «Battlefield 1942». Éste es uno de los títulos multijugador más populares actualmente y está literalmente asolado por los cheaters.

■ La expansión abarcará el periodo de la Segunda Guerra Mundial comprendido entre junio de 1944 y mayo de 1945.

Nueva expansión para «IL 2: Forgotten Battles»

El frente se extiende

▶NUEVOS JUEGOS ▶RUSSIAN ROCKET GAMES, JUST FLIGHT ▶PC ▶SIMULACIÓN ▶FEBRERO 2004

Just Flight y Russian Rocket Games han confirmado el desarrollo de una nueva expansión para «IL 2: Forgotten Battles» que tendrá por título «Battle Over Europe» y que trasladará el teatro de operaciones del frente oriental de la Segunda Guerra Mundial al occidental. En concreto, el juego reproducirá los enfrentamientos que tuvieron lugar entre las fuerzas aéreas alemanas y norteamericanas sobre Alemania tras el desembarco de Normandía.

La expansión, que está prevista para febrero de 2004, incluirá doce campañas, seis como pilotos de la Lutwaffe y seis como pilotos de la USAAF, así como 20 tipos de aviones diferentes, 93 nuevas skins y varias docenas de nuevos objetos terrestres.

Los aficionados a la serie, además, podrán disfrutar con el mismo sistema de campañas dinámicas que ha demostrado ser tan popular en las anteriores entregas.



■ Los escuadrones de P-51 se suman a la contienda, escoltando los ataques al corazón del Tercer Reich.

Sega anuncia el regreso de Sonic

La mascota total

NUEVOS JUEGOS ▶SEGA ▶PC ▶PLATAFORMAS ▶PRIMAVERA 2004



■ Sonic tendrá mejor aspecto que nunca en esta nueva conversión.

Sonic, la inolvidable mascota de Sega, volverá a nuestros PCs gracias a «Sonic Adventure DX Director's Cut», una nueva versión del clásico que está prevista para primavera de este mismo año.

El juego que, como siempre, alternará las fases de acción con las de aventura, incluirá un modo de misiones totalmente nuevo, contará con gráficos mejorados para aprovechar toda la potencia del PC y nos ofrecerá la posibilidad de controlar a seis personajes diferentes a través de 50 enormes niveles repletos de todo tipo de jefes, mini juegos y objetos para recoger.

■ El sistema de juego de «Besieger» respetará la mayoría de los estándares del género.

Juego de estrategia de fantasía medieval

¡Que vienen los vikingos!

NUEVOS JUEGOS ▶PRIMAL SOFTWARE ▶PC ▶ESTRATEGIA ▶PRIMAVERA 2004

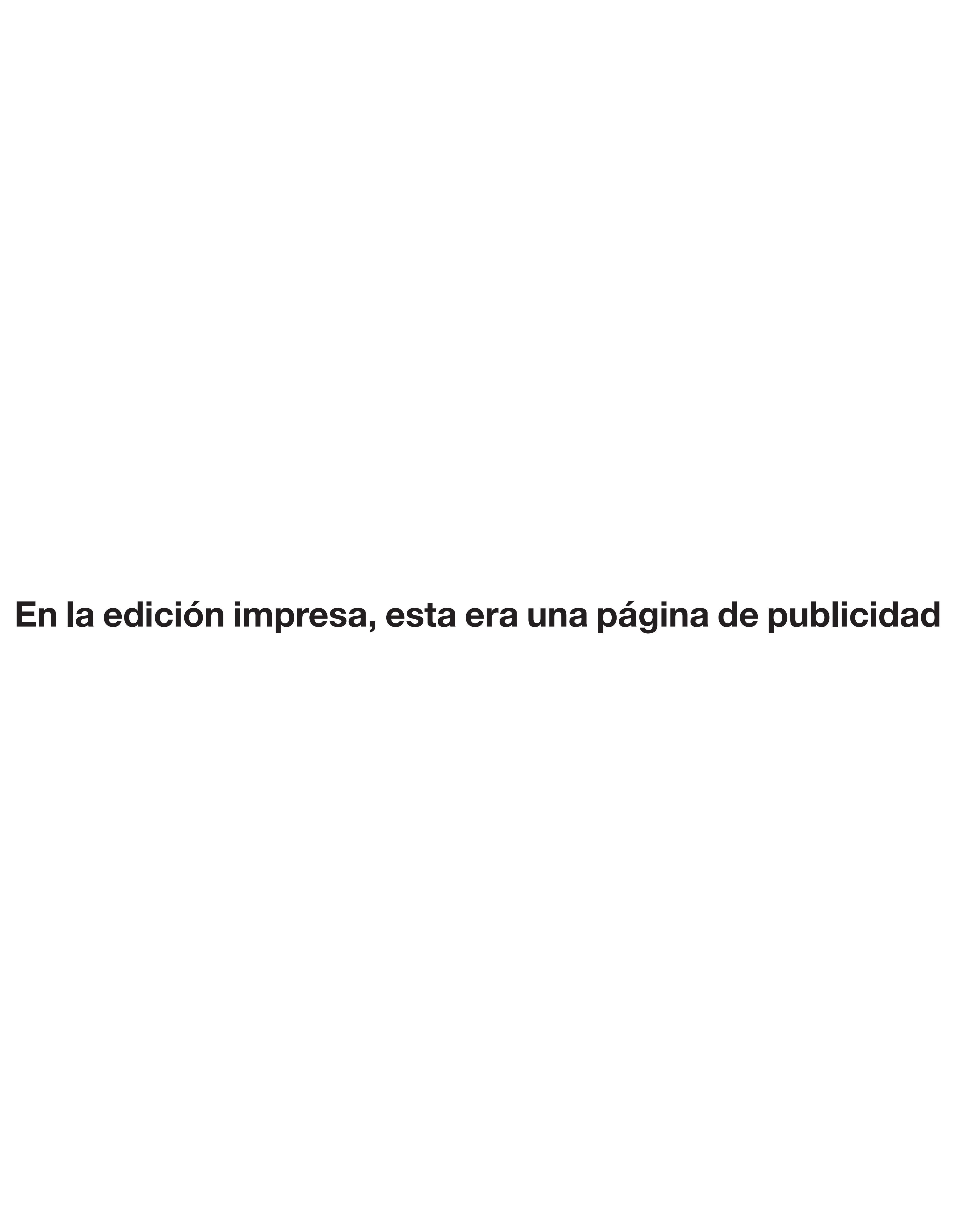
Besieger» posee un ambientación medieval pero con una fuerte inspiración en la mitología vikinga y así, en su campaña individual se alternarán las misiones históricas con otras en las que tendremos que combatir contra ogros o centauros.

El juego combinará la exploración y la gestión de recursos con un fuerte hincapié en el combate táctico, hasta el extremo de que las batallas podrán mostrar cientos de unidades de manera simultánea con un alto grado de detalle gráfico.

Precisamente uno de los aspectos más destacados del juego será al parecer su apartado técnico, muy cuidado, en el que podrán apreciarse las funciones avanzadas de DirectX9.

En total podremos acceder a cuarenta edificios diferentes y controlar alrededor de cincuenta tipos de unidades, desde trabajadores y soldados hasta la caballería y primitivas máquinas voladoras.

El juego dispondrá también de varios modos de juego multijugador, así como de un editor de mapas que nos permitirá crear niveles para estos modos.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Primeras imágenes del juego

Ya se acerca...

▶NUEVOS JUEGOS ▶PC ▶MANAGER DEPORTIVO
▶ENERO 2004



■ No es un nuevo «PC Fútbol», pero su rendido homenaje al juego de Dinamic así lo hace parecer.

Mánager Pro», el prometedor juego cuya intención es sustituir en el corazón y los PCs de los aficionados al inolvidable «PC Fútbol», toma forma a pasos agigantados. El estudio de desarrollo, formado en su totalidad por aficionados al título de Dinamic, ha hecho circular las primera imágenes del del juego. Y hay que decir que su objetivo de convertirse en el sucesor de «PC Fútbol» está casi al alcance de la mano. Las distintas opciones de juego, y una futura opción online, que finalmente estará disponible en la página web (www.managerprofesional.com) como actualización, lo convierten en un título muy atractivo. También en la página web hay una promoción de reserva del juego, que incluye un interesante descuento.

Acción, motos y peleas a todo gas

Acelera a fondo

NUEVOS JUEGOS ▶AKELLA ▶PC, PS2 ▶ACCIÓN ▶2004

La compañía rusa Akella, responsable del reciente «Piratas del Caribe», ha dado nuevos detalles sobre su proyecto más esperado, «Axel Rage», un juego de acción en tercera persona que combina el combate con la conducción de motos. El juego, que estará basado en la tecnología RenderWare y que tiene prevista su aparición para finales de 2004, incluye un elaborado sistema que permite al jugador combatir de una moto a otra de una manera muy sencilla y a la vez muy espectacular y que será sin duda una de sus características más destacadas.



Los **más** esperados

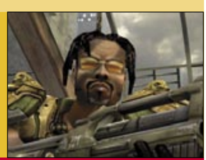
Pasan las Navidades y un nuevo juego sale de nuestra lista para caer en nuestras manos. Se trata de «Caballeros de la Antigua República», y su lugar lo ocupa el inminente «Armed & Dangerous». Para el resto, eso sí, los plazos se acortan considerablemente y tanto «Far Cry» como «Deus Ex 2. Invisible War» están ya, si se nos permite la expresión "a punto de caramelo".

PARRILLA DE SALIDA

Far Cry
▶FEBRERO 2004 ▶ACCIÓN ▶PC ▶CRYTEK/UBI SOFT
Por tecnología, ambientación e inteligencia artificial esté título romperá moldes. Ya es inminente.

Deus Ex 2. Invisible War
▶FEBRERO 2004 ▶AVENTURA/ROL ▶PC, XBOX ▶ION STORM/EIDOS
Después de la presentación en España realizada por el propio Warren Spector, todo se perfila mucho más para el inminente lanzamiento de este esperadísimo juego.

Armed & Dangerous
▶FEBRERO 2004 ▶ACCIÓN ▶PC,XBOX▶PLANET MOON, LUCASARTS
Los creadores de «MDK» y «Giants» demuestran con este juego que no han perdido ni un ápice de su legendario sentido del humor. Apenas podemos contener la impaciencia.

Unreal Tournament 2004

▶MARZO 2004 ▶ACCIÓN ▶PC ▶DIGITAL EXTREMES/EPIC
Los últimos retrasos han llevado este juego hasta marzo, pero por lo que hemos podido ver, la espera merecerá la pena. Un poco de paciencia, todavía.

CALENTANDO MOTORES

Medal of Honor: Pacific Assault
▶MARZO 2004 ▶ACCIÓN ▶PC ▶EALA/EA
Esta nueva entrega de «Medal of Honor» parece llamada a alcanzar un éxito incluso mayor que el del juego original. La esperamos con impaciencia.

Splinter Cell: Pandora Tomorrow
▶MARZO 2004 ▶ACCIÓN ▶PC ▶UBI SOFT MONTREAL/UBI SOFT
La Segunda entrega de las aventuras de Sam Fisher amenaza con ser aún más emocionante que la primera.

Half-Life 2
▶ABRIL 2004 ▶ACCIÓN ▶PC ▶VALVE/SIERRA
Tras el desafortunado robo de parte de su código y el retraso consiguiente, «Half-Life 2» queda fijado para abril de 2004.

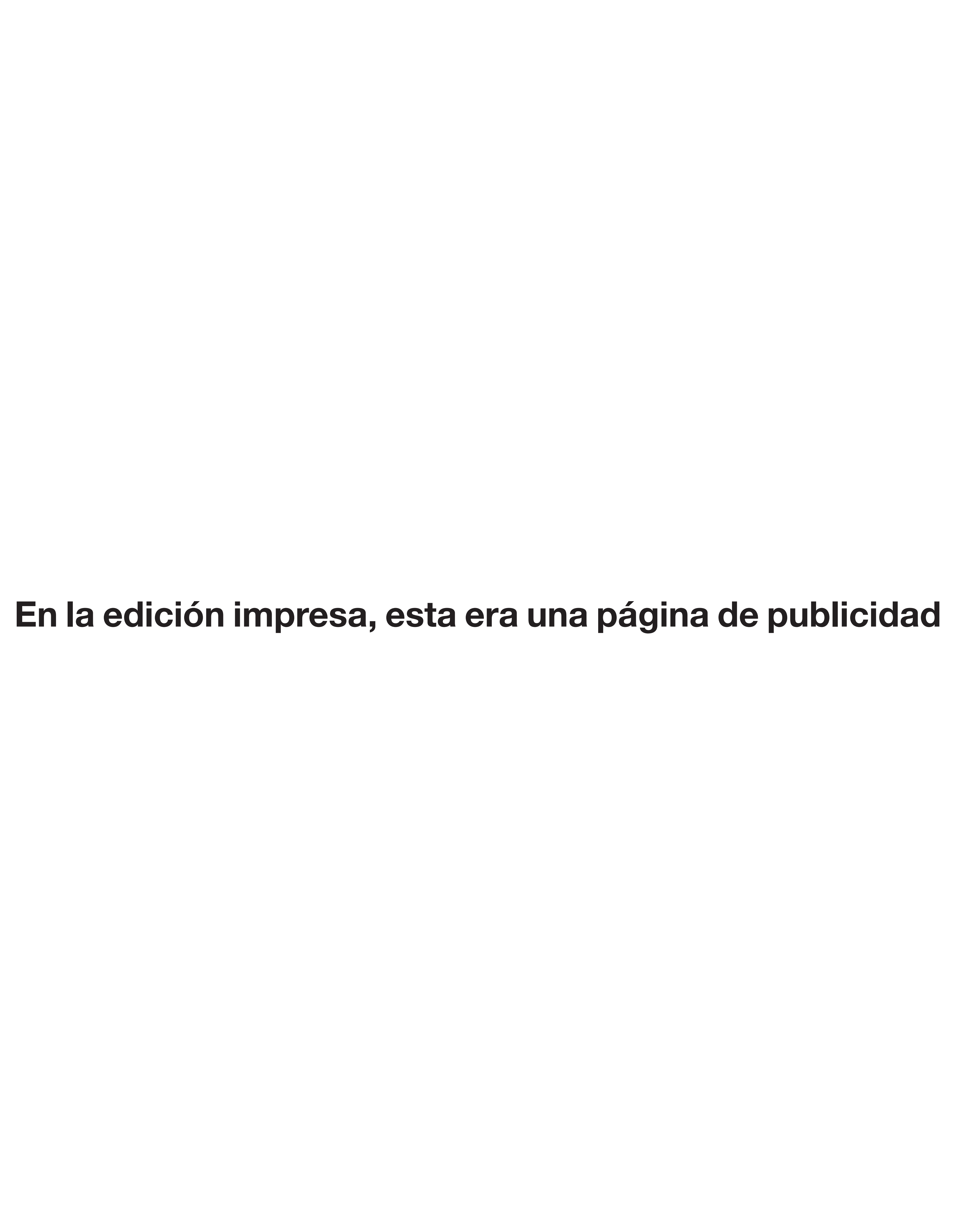
Vampire: The Masquerade. Bloodlines
▶PRIMAVERA 2004 ▶ROL ▶PC ▶TROIKA/ACTIVISION
Por si el reclamo del universo "Vampire: The Masquerade" no fuera suficiente, el motor de «Half-life 2» que usa el juego promete causar auténtico furor.

EN BOXES

Doom 3
▶PRIMAVERA 2004 ▶ACCIÓN ▶PC, XBOX ▶Id/ACTIVISION
A medida que se acerca su lanzamiento la información acerca de «Doom 3» se concreta cada vez más. De momento ya sabemos que está prevista su aparición para la primavera, y nos parece genial, como todo lo que tiene que ver con el que probablemente sea el juego más esperado de los últimos años.

Rome: Total War
▶OTOÑO DE 2004 ▶ACCIÓN ▶PC ▶THE CREATIVE ASSEMBLY/ACTIVISION
Imagina que pudieras liderar miles de legionarios romanos y sus rivales contemporáneos en batallas épicas de la época antigua. Tentador... ¿no?

Black and White 2
▶2004 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶LIONHEAD/EA
Su predecesor ha pasado a la historia como el mejor simulador de dios y esta continuación va por el mismo camino.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Tercer nombre de «Imperium Galactica III»

¿...va la vencida?

NUEVOS JUEGOS ▶MITHIS ▶HD INTERACTIVE ▶PC ▶ESTRATEGIA ▶FINALES 2004

Primero se llamó «Imperium Galactica III», luego se llamó «Galaxy Andromeda» y ahora, cuando ya creíamos que su cancelación por parte de CDV había condenado a este juego a la extinción, la compañía holandesa HD Interactive ha anunciado que publicará el juego bajo un nuevo (y esperemos que definitivo) título: «Nexus». Eso sí, a lo largo de todos estos cambios de nombre el juego ha mantenido prácticamente intacta su identidad: la de un juego de estrategia 3D en el espacio, con un fuerte carga táctica y, sobre todo, con un apartado visual realmente interesante. Si no hay ningún nuevo problema, el juego debería estar finalizado a finales de este mismo año.



■ Sin duda el apartado gráfico es uno de los aspectos más prometedores del recién bautizado «Nexus».

Breves

SEGA AMERICA ha denunciado a Fox Entertainment, Electronic Arts y Radical Games por considerar que el juego «The Simpsons Road Rage» fue diseñado con la intención deliberada de copiar su juego «Crazy Taxi».

UNA FIRMA DE INVERSIÓN INGLESA ha adquirido el 19 por ciento de las acciones de Eidos. En opinión de los expertos este tipo de inversiones demuestran la solidez de la industria del videojuego.

LIONHEAD ha adquirido el derecho a usar la tecnología RendeWare para la simulación física de todos sus juegos actualmente en desarrollo, incluyendo los esperados «The Movies» y «Black & White 2».

ROCKSTAR GAMES se ha disculpado ante la la comunidad haitiana después de que ésta protestará por uno de los niveles del juego «GTA Vice City» que consideraba ofensivo y que será corregido en futuras versiones del juego.

Acción táctica y muy realista

Amenaza nuclear

NUEVOS JUEGOS ▶ZOMBIE STUDIOS, ATARI ▶PC, XBOX ▶ACCIÓN ▶VERANO 2004

Shadow Ops: Red Mercury» es el título del juego de acción en primera persona que está actualmente realizando Zombie Studios para Atari. Al parecer el juego nos pondrá en la piel de un agente secreto de élite que trabaja para la Agencia Nacional de Seguridad norteamericana y que debe recuperar a toda costa el Red Mercury, una sustancia secreta mediante la cual sería posible diseñar bombas nucleares del tamaño de una mochila. El juego estará basado en la última tecnología «Unreal», de Epic Games, y destacará especialmente por su realismo, desde las animaciones faciales y corporales de los personajes, capturadas directamente de miembros de las fuerzas de élite, hasta el diseño de las armas y otros objetos, réplicas exactas de sus contrapartidas reales. El apartado sonoro del juego estará a cargo de Soundelux, estudio responsable de los efectos sonoros de películas tan populares como "Black Hawk Derribado" o la más reciente "Kill Bill".



■ El juego estará ambientado en localizaciones reales.

Basado en la serie televisiva "CSI"

El regreso de Grissom y cía.

NUEVOS JUEGOS ▶UBISOFT ▶PC ▶AVENTURA ▶MARZO 2004

Los numerosos seguidores de la popular serie televisiva "CSI" pueden estar de enhorabuena, y es que Ubisoft ha anunciado que está en desarrollo la continuación de «CSI: Crime Scene Investigation», la aventura gráfica en primera persona inspirada en ella y que apareció hace seis meses.
El juego, que tendrá por título «CSI: Dark Motives», aparecerá en marzo de 2004 e incluirá cinco nuevos casos. Como agentes del CSI tendremos que resolverlos y para ello tendremos que investigar las escenas del crimen, interrogando a sospechosos y analizando todo tipo de pruebas.
Al igual que el original, «CSI: Dark Motives» contará con la participación de muchos de los protagonistas de la serie televisiva, entre ellos el inefable Grissom, que aparecerán como personajes y que, como no, prestarán sus voces originales. Igualmente, también podremos disfrutar de la música, localizaciones y todo tipo de ambientación presentes en la serie.

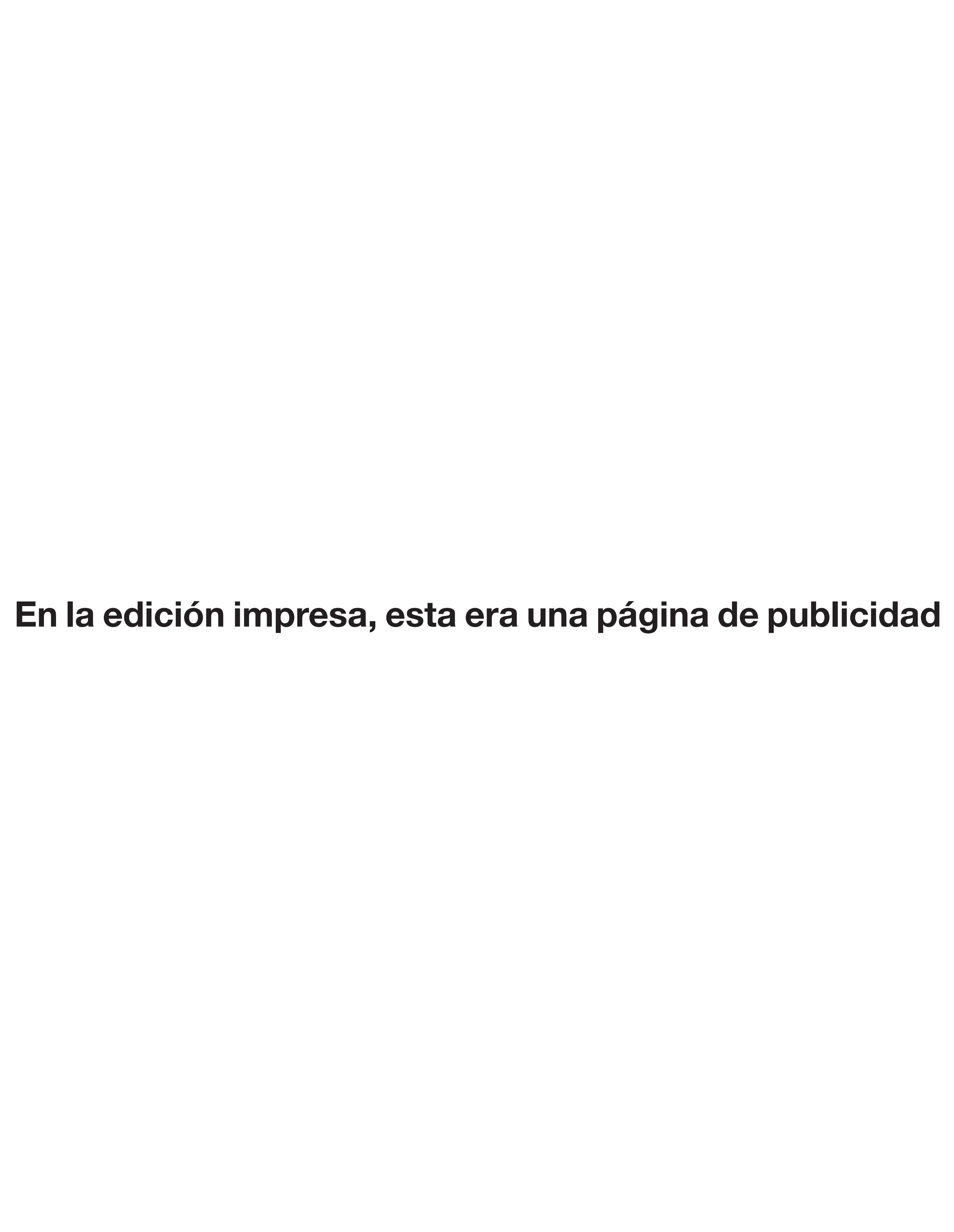
Edición especial de «Los Sims»

Todo queda en casa

INDUSTRIA / CONSUMO ▶CENTRO MAIL ▶LOS SIMS EE ▶YA DISPONIBLE



La cadena de tiendas CentroMail ha lanzado una edición exclusiva de coleccionista de «Los Sims» que contiene el juego original y todas las expansiones aparecidas hasta el momento. Esta edición se presenta en un estuche especial en forma de casita e incluye la edición «Los Sims Megaluxe» («Los Sims» más «Más vivos que Nunca» y «House Party») así como el resto de expansiones: «Primera Cita», «Los Sims de Vacaciones», «Animales a Raudales», «Superstar» y «Magia Potagia» y está a la venta por 119,95 euros.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Monstruos en el Purgatorio

PainKiller

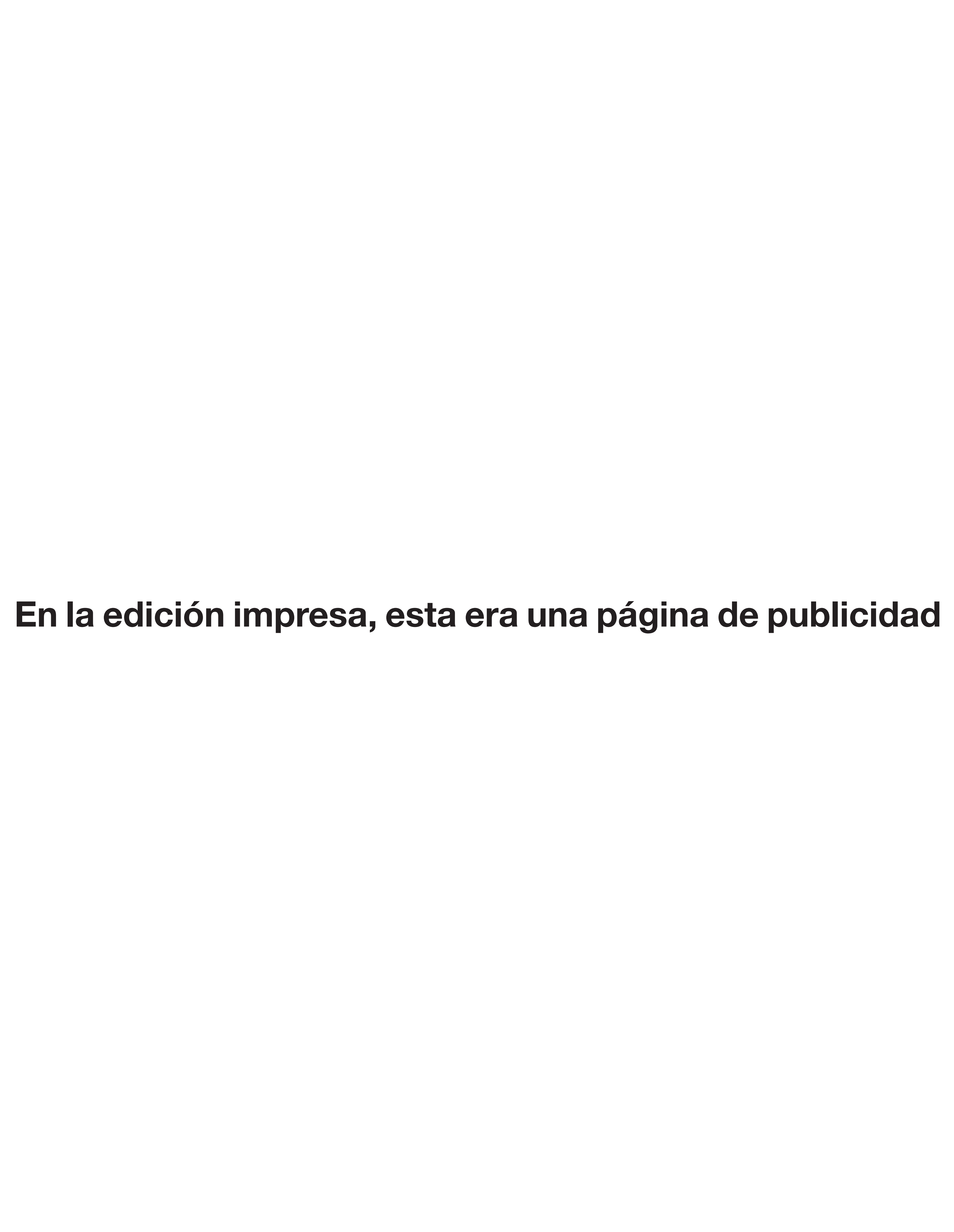


▶PC
▶PEOPLE CAN FLY
▶ACCIÓN
▶MARZO 2004

1 El diseño que People Can Fly ha ideado para «PainKiller» es el de un "shooter" trepidante, con la adicción y la diversión entre sus principales metas. Pero los pequeños detalles se han cuidado al máximo. Como las armas. Sólo cinco, pero diseñadas de un modo asombroso. Una de las más sorprendentes es la cuchilla giratoria, que rebana a los enemigos en un santiamén.

2 Numerosos detalles de humor negro se dan cita en «PainKiller». Su argumento se cimenta en la idea de la supervivencia en el purgatorio del protagonista, Daniel Garner. Allí, se las verá con fantasmas, trasgos y monstruos de todas clases. Y algunos disfrutan de divertimentos algo brutales, como las sillas eléctricas.

3 El avanzado motor de simulación física «Havok», hace de «PainKiller» un deleite en los detalles, y en su aplicación en la jugabilidad del conjunto. Por ejmplo, una de las armas es capaz de lanzar afiladas estacas, que pueden empalar a los enemigos contra cualquier objeto o muro.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Más humanos que «Los Sims»

Singles

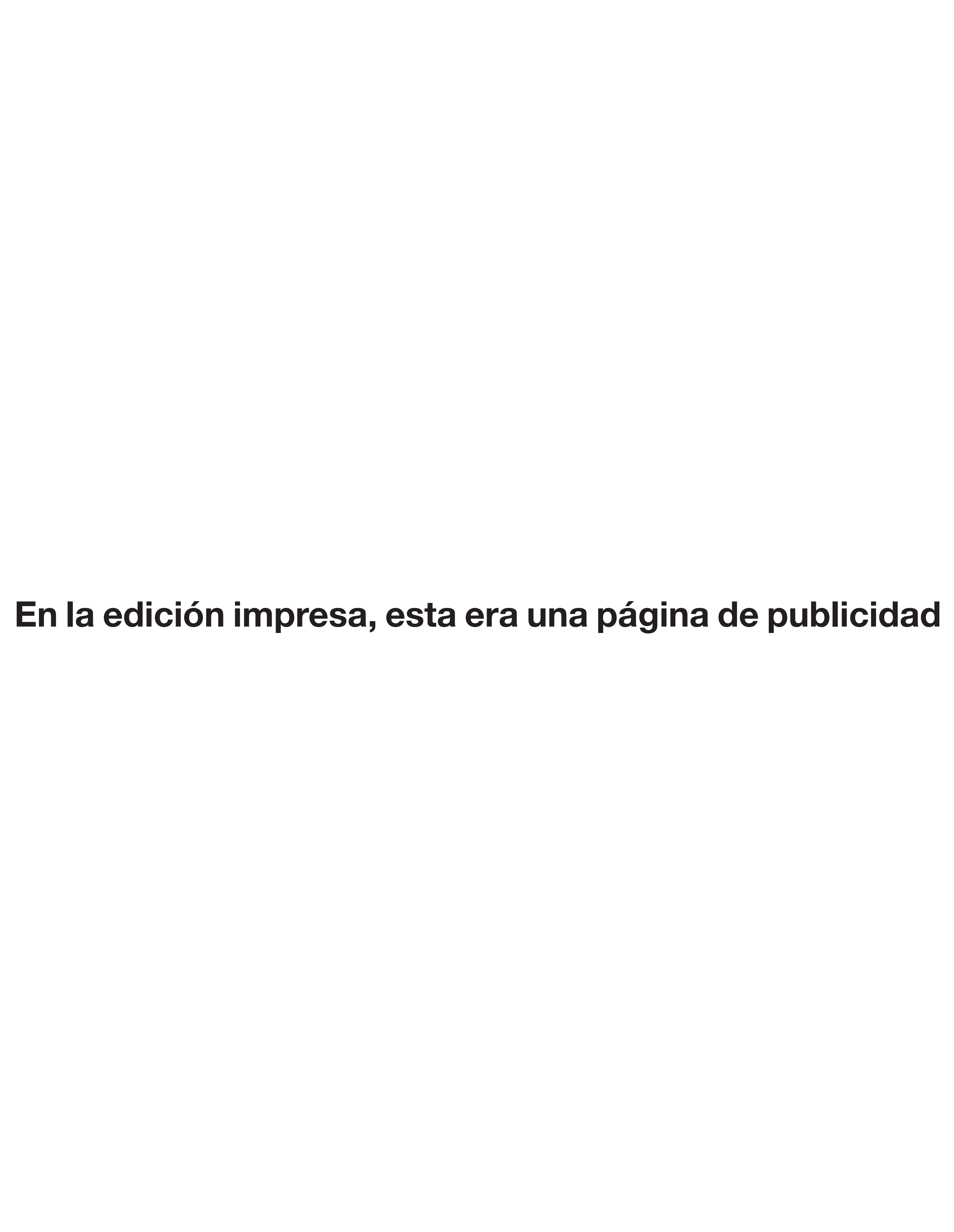


▶PC
▶ROTOBEE
▶ESTRATEGIA/SIMULACIÓN
▶VERANO 2004

1 Con una clara influencia de «Los Sims», "Singles" se centra en la simulación de vida de 16 personajes entre los que el jugador escogerá uno como su avatar. «Singles» permitirá controlar distintos parámetros básicos de estos personajes modificando comportamientos y simulando diversas conductas emocionales.

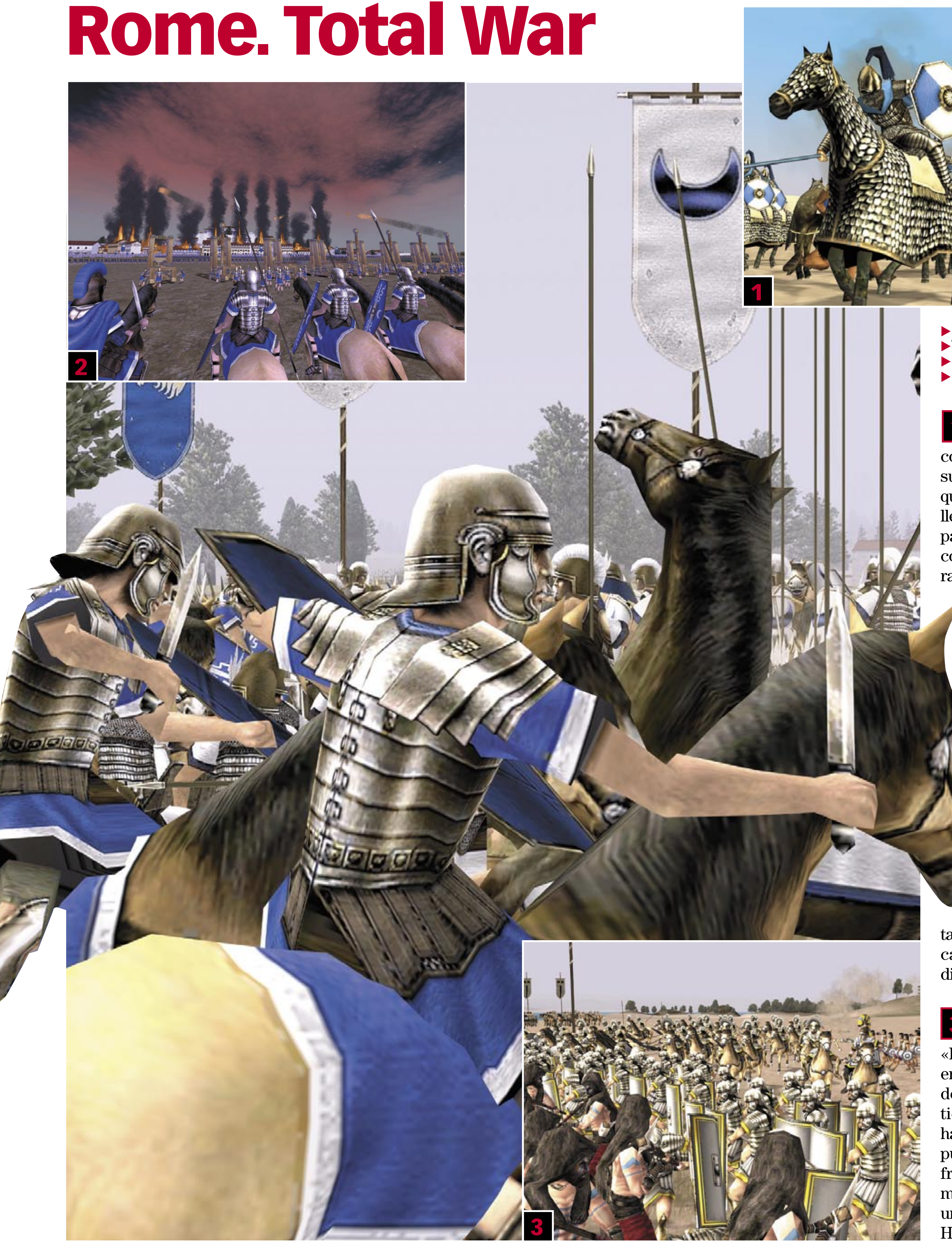
2 «Singles», sin embargo, toma en mayor consideración que «Los Sims» un apartado tan humano como la sexualidad. Ya que se basa en la simulación de vida de personajes "solteros", éste aspecto se vuelve uno de los más relevantes en el comportamiento e interacción de social de nuestro "alter ego" virtual.

3 Todo el entorno gráfico recuerda al juego de Maxis, aunque hasta la llegada de «Los Sims 2» está claro que «Singles» ofrecerá una calidad visual enormemente superior.
El jugador podrá controlar y seguir la acción de los personajes desde muy distintas perspectivas.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

El Imperio prosigue su avance

Rome. Total War

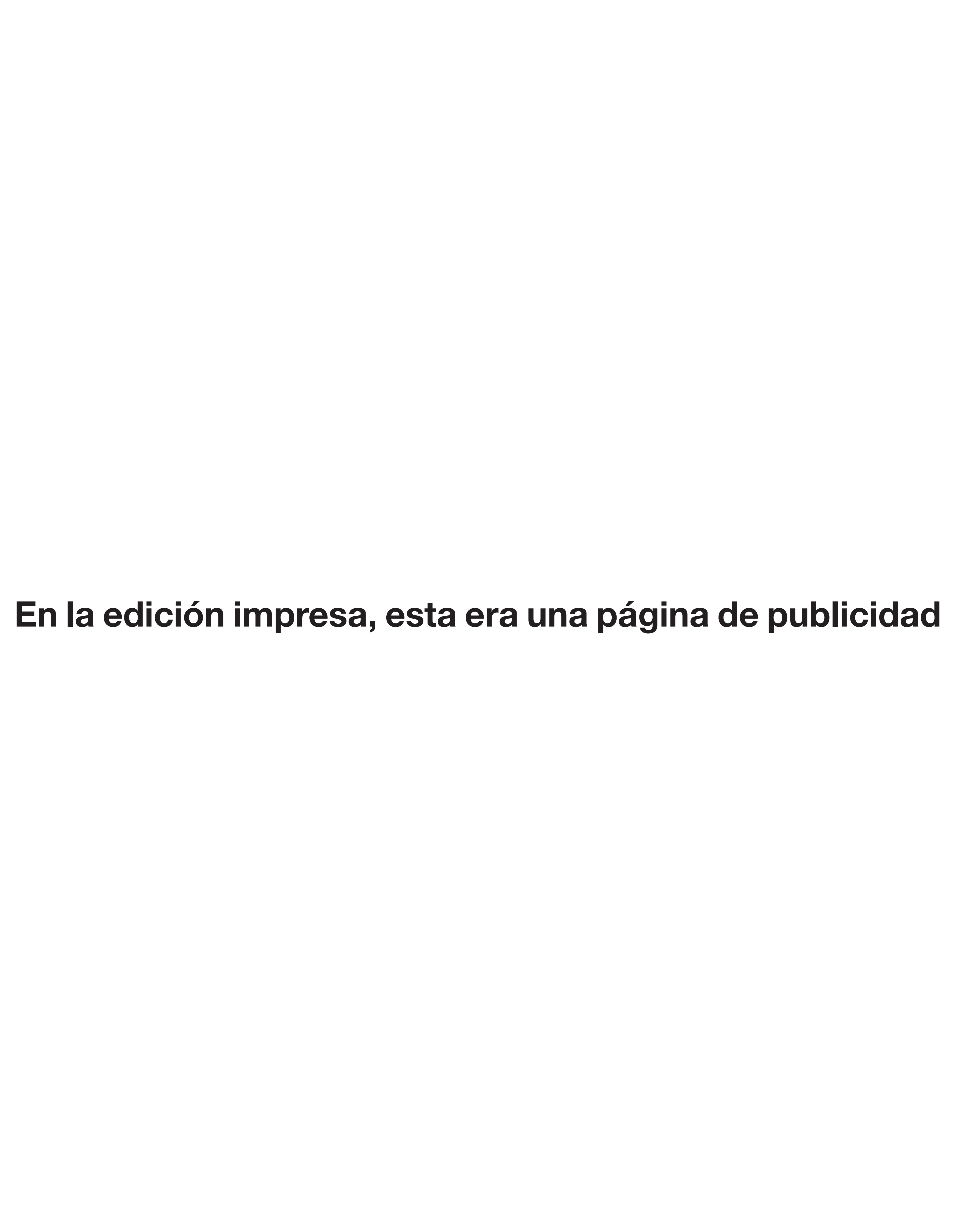


▸PC
▸THE CREATIVE ASSEMBLY
▸ESTRATEGIA
▸OTOÑO 2004

1 The Creative Assembly continúa asombrando con las nuevas imágenes de su esperado «Rome». Aunque en primer plano el detalle gráfico de las unidades no parezca extremo, hay que recordar que esta perspectiva raramente se usará, puesto que el control de los cientos de unidades simultáneas nos llevará a usar otras vistas más prácticas para su gestión.

2 La civilización romana será una de las más atractivas para el jugador, gracias a la perfecta recreación, entre otros apartados, de las máquinas de guerra que las legiones del César solían usar en sus asedios. La conquista de cualquier ciudad fortificada sólo será posible mediante el uso de las mismas.

3 Las batallas entre miles de unidades que ofrece «Rome» no tienen parangón en el género. Además, la fidelidad histórica que mantiene la serie «Total War» hará que los aficionados más puristas, en este sentido, disfruten de toda una lección magistral de cómo se diseña un título de estrategia con la Historia como base.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



El Buzón

HABLANDO CLARO

CARTAS A LA REDACCIÓN

¿Quejas, dudas, solicitudes, preguntas,...? Aquí es donde tienes que mandárnoslas si quieres convertirlas en respuestas

¿Juego del Mes?

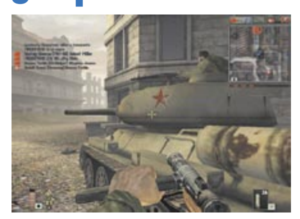


@ Tengo una duda acerca de las reviews de Micromanía, y es por qué no obtiene el galardón de "Juego del mes" el que obtiene la nota más alta en el análisis. El número 106, sin ir más lejos «Prince of Persia» llevaba el sello, pero «Empires» tenía una puntuación más alta.

GatoLoco

Lo que sucede con el sello de Juego del Mes es prácticamente lo mismo que sucede con la Lista de Micromanía, y es que por una parte están las puntuaciones, que se otorgan en función de criterios objetivos, o al menos, todo lo objetivos que nos es posible, y luego, por otra, están las valoraciones personales que nos hacen incluir un juego en la Lista o nombrarle Juego del Mes, no porque sea mejor que los demás, sino porque es el que más nos gusta o el que más nos apetece jugar ese mes.

Los requisitos, ¿importan?



@ Os escribo porque no entiendo porque a algunos juegos, como «Battlefield», les bajáis la nota por los elevados requisitos que piden, mientras que en otros casos, como en el de «Prince of Persia», no hacéis ni referencia al tema. Y eso que a mí el primero me funciona perfectamente y al segundo no puedo ni jugar.

Quim Navarro

Para que los requisitos supongan una valoración negativa de un juego no basta con que sean elevados. Lo que penalizamos es que requiera mucha más potencia de la necesaria para el acabado mostrado. En el caso de «Battlefield», nos parecía que el mismo resultado se podría haber obtenido con unos requisitos menos exigentes, algo que no podemos decir en el caso de «Prince of Persia».

Problemas en Canarias

@ Os escribo para corroborar el problema que expuso el mes pasado Yeray con su carta, y que no es otro que los juegos tardan mucho en llegar a Canarias. Quisiera expresar mi malestar más profundo ante la impotencia que supone vivir en una isla y ver que no puedes jugar a los títulos que se anuncian en todas las revistas. Después hablan del coste de la insularidad como de un cuento chino. ¿De dónde somos? Canarias sólo está en la imaginación vacacional de muchos, y en la nula imaginación comercial de otros.

Cesareo (Tenerife)

Pues poco podemos hacer salvo solidarizarnos con vuestra situación y reflejar vuestras quejas. Esperamos, eso sí, que éstas sirvan para que las compañías distribuidoras que todavía no lo hayan hecho se conciencien del problema que existe en las Islas Canarias y pongan todos los medios a su alcance para solucionarlos.

Vuelve la aventura



@ Os escribo porque estoy muy contento de que las compañías desarrolladoras hayan vuelto a acordarse de las aventuras gráficas tradicionales, y de que podamos disfrutar de «The Westerner», «Broken Sword 3», «Uru» y, muy pronto, «Syberia 2», «The longest journey 2», «Sam y Max 2» y «Larry 8», entre otras. ¡La aventura ha renacido de entre sus cenizas!

Joseureba

Efectivamente, parece que corren buenos tiempos para los aficionados a las aventuras gráficas de toda la vida, sobre todo si los títulos que quedan por aparecer están al menos a la altura de los que han aparecido ya. Esperemos que dure.

Galaxies inacabado

Llevo ya un tiempo jugando a «Star Wars Galaxies», porque lo compré de importación nada más salió a la venta, pero, aunque el juego me encanta, empiezo a estar un poco indignado de la situación que hemos



Carta del mes

El mejor del año

Os escribo sólo para deciros que me parece increíble la cantidad de juegazos que han aparecido este año. Me los he comprado todos: «Enter the Matrix», «GTA Vice City», «Splinter Cell», «Commandos 3», «FIFA 2004», «Metal Gear Solid 2», etc. Pero la sorpresa mas increíble ha sido «Max Payne 2». No me esperaba que fuera tan bueno, tiene unos gráficos inimaginables y un argumento excepcional. Bueno, y ahora a esperar a los que vienen: «Half-Life 2», «Pro Evolution Soccer 3», «Far Cry»... Casi nada.

Francisco



Sí señor, un año estupendo... y que no decaiga, ¿verdad? Eso sí, te felicitamos por tu saneada economía, porque, claro, si te los puedes comprar todos te ahorras el problema de tener que elegir entre ellos ;-) Y si piensas que «Max Payne 2» ha sido el mejor del año, participa si quieres en nuestra convocatoria ara elegir los mejores juegos de 2003 y, si tienes suerte, a lo mejor hasta ganas uno de los numerosos premios.

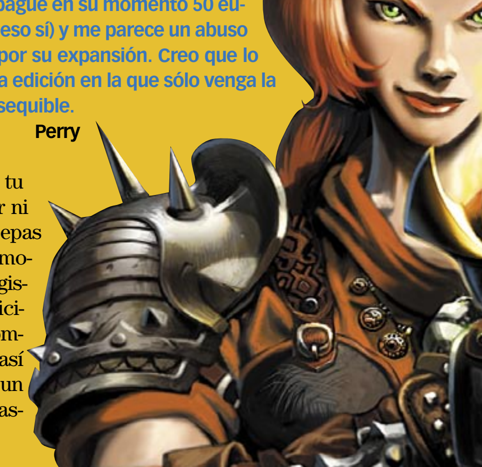


La queja

Expansión abusiva

@ Os escribo porque me parece fatal la forma que han tenido de publicar la expansión de «Dungeon Siege», «Legends of Aranna», en un pack indivisible con el juego original. Será fantástico para los que no tenían el juego, pero yo ya pagué en su momento 50 euros por el original (muy bien gastados, eso sí) y me parece un abuso que pretendan que pague otro tanto por su expansión. Creo que lo mínimo que podían hacer es sacar otra edición en la que sólo venga la expansión y a un precio mucho más asequible.

Perry



Estamos totalmente de acuerdo con tu protesta, a la que no podemos poner ni quitar una coma. Eso sí, tal vez no sepas que Microsoft ha presentado una promoción por la cual si eres un usuario registrado de «Dungeon Siege» puedes solicitar que te reembolsen 12 euros tras comprar «Legends of Aranna», pero aun así el pack sigue saliendo por 38 euros, un precio, que es a nuestro entender, bastante excesivo.

Tu opinión es importante, escríbenos

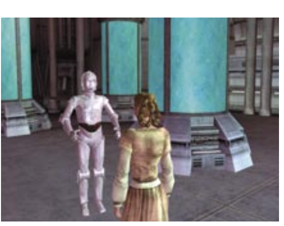
■ Participa en esta sección enviando un e-mail a elbuzon@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.



■ No olvides indicar tus datos personales. Todas las aportaciones seleccionadas, recibirán una camiseta exclusiva de Micromanía.

de padecer los usuarios de este juego, con sus continuas actualizaciones y descargas de parches. Vale que el juego todavía está en rodaje, pero no me parece serio que cobrando lo que cobran tengamos que soportar semejante tráfico de ficheros, arriba y abajo, y encima casi siempre en los fines de semana, que es cuando más se juega.

Darth Maul



Coincidimos contigo en que es una faena cuando un juego se tiene que parchear con tanta frecuencia como sucede en «Galaxies», especialmente si tenemos en cuenta la elevada factura que hay que pagar para acceder a él, mayor encima en Europa que en Estados Unidos. Comprendemos, eso sí, que la única forma efectiva de probar y ajustar un juego de esas dimensiones es haciéndolo sobre la marcha, pero LucasArts podría, por ejemplo, incentivar a los "pioneros" que colaboran a crear su juego reduciendo su precio durante los primeros meses.

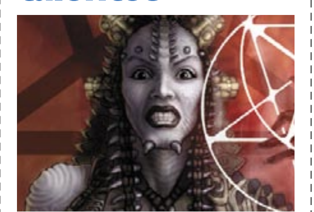
Bien por Call of Duty

@ Quiero felicitar a los responsables de «Call of Duty» por el acierto de permitirnos controlar a un soldado del ejército ruso. Llevo muchos años jugando, pero no recuerdo un juego de acción que nos ofreciera esa posibilidad, lo que en mi opinión demuestra el interés de los creadores por alcanzar la máxima fidelidad posible.

Edmon

Pues no, nosotros tampoco recordamos otro juego similar que nos permitiera controlar un soldado ruso durante la Segunda Guerra Mundial. Y sí, por éste y otros muchos motivos pensamos como tú que es uno de los juegos de acción más realistas que se han realizado.

Fuga de talentos



✉ Tras leer en la revista del mes pasado la noticia acerca del nuevo estudio de desarollo de juegos creado por los talentos fugados de Blizzard sólo puedo decir que espero con impaciencia cualquier nueva información sobre sus proyectos, porque de la gente que ha creado tantas maravillas sólo cabe esperar lo mejor.

R.L.P.

Efectivamente, nosotros también confiamos en que Bill Roper y compañía sabrán estar a la altura de su leyenda y, por supuesto, puedes contar con que te transmitiremos puntualmente cualquier novedad sobre Flagship, su nuevo estudio. Eso sí, mejor no esperes de pie, porque lo único que es seguro es que la cosa va para largo.



Formidable que los responsables de «Battlefield 1942» hayan presentado un parche que limita las actividades de los multiples cheaters que lo corrompen.



Lamentable que un juego tan esperado por toda la comunidad de aficionados a las simulaciones como «Harpoon 4» ha sido cancelado definitivamente.

¿Y mis cartas?

@ Quiero quejarme de que os he escrito más de diez cartas a lo largo del último año y nunca me habéis contestado. Claro, que supongo que es un poco tonto que lo haga porque tampoco me vais a contestar a ésta... que será la número once. Espero por lo menos que la leáis y no vaya directamente a la papelera.

Óscar

Ante todo te queremos pedir disculpas por todas las ocasiones en las que tus cartas no han sido publicadas. Sucede que cada mes recibimos una cantidad muy grande de mensajes de nuestros lectores y, como el espacio para contestarlas es limi-

En pocas palabras

SÍ nos gusta

- ▲ Que ya se haya confirmado la aparición en PC del recién anunciado «Colin McRae 4».
- ▲ Que la universidad científica más prestigiosa del mundo, el MIT, vaya a dar un ciclo de conferencias en el próximo E3, bajo el tema "los videojuegos en la educación".
- ▲ Que la lucha entre «Pro Evolution Soccer» y «FIFA» haya llegado por fin al PC.
- ▲ Que la mascota de Sega, el puercoespín Sonic, vaya a volver a nuestros PCs a bordo de la recién anunciada edición de «Sonic Adventure DX Director's Cut».

NO nos gusta

- ▼ Que los usuarios registrados de «Dungeon Siege» sólo vayan a recibir 12 euros por tener que adquirir por fuerza el pack de la expansión y el original nada menos que por 50 euros.
- ▼ Que en las Canarias sigan padeciendo graves problemas de distribución de videojuegos sin que al parecer las compañías hagan nada para solucionarlo.
- ▼ Los continuos parches y actualizaciones de «Star Wars Galaxies», que no por necesarios resultan menos molestos para los sufridos usuarios que los padecen.

Humor

por Ventura y Nieto





El Buzón
HABLANDO CLARO

tado, el proceso de selección tiene que ser necesariamente muy restrictivo. Procuramos elegir las cartas a contestar según criterios de actualidad y del mayor interés general, pero puedes estar seguro de que, eso sí, leemos todas y cada una de las cartas que nos llegan y de que ninguna de ellas va a parar a la papelera.



Traducciones y doblajes

Ya sé que la mayoría de la gente no compartirá mi opinión, pero a mí como más me gusta que publiquen los juegos es traducidos al castellano, pero no doblados. En mi opinión un doblaje nunca podrá llegar a igualar a la perfección las voces originales.

Nadal

Hombre, tu opinión es perfectamente válida, sobre todo si te defiendes con el idioma de Shakaspeare. Pero piensa que ése no es el caso de muchos jugadores que seguramente preferirán oírlo en castellano a tener que leerlo ante la imposibilidad de entender nada. Por otra parte, salvo en el caso de que en el juego original hayan intervenido actores prestigiosos de renombre, no hay ningún motivo para presuponer que los actores de doblaje ingleses o americanos lo vayan a hacer mejor que los españoles. En «Los Simpsons: Hit & Run», por ejemplo, los actores de doblaje han sido los mismos que dan voces a la serie de dibujos animados, y estamos seguros que la mayor parte del público prefiere oír las voces "españolas" de Homer, Bart y compañía que las americanas.

Bien por la competencia



Os escribo para hablar de la vieja polémica entre «FIFA» y «Pro Evolution», y lo hago para dejar constancia de mi alegría porque por fin los usuarios de PC podamos participar de ella. No tengo nada en contra de «FIFA 2004» pero pienso que siempre será mejor que exista competencia a tener que padecer un monopolio.

H.S.J.

¿Y qué más podemos añadir? Pues que estamos totalmente de acuerdo contigo, y que siempre será mil veces mejor poder disfrutar de dos juegos estupendos que de uno sólo. Cuanta más libertad de elección para el jugador, tanto mejor.

¿Por qué no DVD?

Me gustaría saber si vais a cambiar el CD de la revista por un DVD. Sería lo ideal dado que ya la práctica mayoría de los ordenadores personales tienen instalada esta unidad, y además no sólo nos ahorraríamos tener que manejar dos discos diferentes sino que, sobre todo, ganaríamos mucho más espacio en el que poner más demos exclusivas de Micromanía :-)

Jacobo



Son muchas las cartas que recibimos todos los meses solicitándonos que regalemos un DVD junto con la revista, pero nos hemos decidido a publicar la tuya por el motivo evidente de que este mes, aprovechando las fiestas navideñas, hemos cambiado nuestros CDs por un DVD. Las ventajas de este soporte, claro, son innegables –¡¡22 demos!!–, pero no olvidemos que como todos los cambios llevará su tiempo.

Será por reviews...

Os escribo para preguntaros por qué en la revista del mes pasado sacasteis tantas reviews, más del doble que muchos otros meses anteriores. ¿No sería mejor dosificarlas un poco en vez de pegar esos altibajos en el número de páginas de un mes para otro?

KiLler

Bien que nos gustaría a nosotros poder decidir de antemano el número de reviews que vamos a incluir en la revista cada mes, pero, lógicamente, estamos obligados por la actualidad del mercado y si las compañías han decidido que la Navidad es la época idónea para presentar la mayor parte de su catálogo, allá que vamos nosotros a comentarlos todos mientras todavía están calentitos en las estanterías de las tiendas. :-D

Lo quiero ya

Os escribo para felicitaros por el reportaje que publicásteis en la revista del mes pasado acerca de «Unreal Tournament 2004», que me parece tan fantástico como, seguro, lo será el juego. Pero también os escribo para protestar por el (enésimo) retraso del juego. Y lo peor es que si antes estaba impaciente, después de ver las imágenes de vuestro reportaje ya no me llega la camisa al cuerpo. Vamos, que al final va a resultar que todos mis males son culpa vuestra. :-)

Manuel



Gracias por tus felicitaciones, nos alegramos de veras de que te gustara el reportaje y sí, si lo expones así, suponemos que tendremos que asumir nuestra parte de "culpa" por aumentar tu impaciencia ante la llegada de este prometedor juego. Si te sirve de consuelo te diremos que nuestra impaciencia por este juego es, seguramente, mucho mayor que la tuya, así que puedes imaginar lo "mal" que lo pasamos mientras hacíamos el reportaje en cuestión.

Lo mejor... La iniciativa de Atari de permitir que los usuarios registrados de «Unreal II» se descarguen gratis de Internet su nuevo modo multijugador.

Lo peor... Que una compañía de la tradición de Black Isle, responsable de juegos como «Icewind Dale» o «Fallout 2», vaya a cerrar definitivamente sus puertas.

Preguntas sin respuesta

¿Qué... aceptación va a tener en Japón «Medal of Honor: Pacific Assault», en el que el jugador toma el papel de un soldado americano que debe acabar con cuantos más soldados japoneses mejor?

¿Por qué... se parecen tanto el nuevo prototipo de booggie diseñado por Peugeout y uno de los vehículos que se pueden conducir en «Halo»?

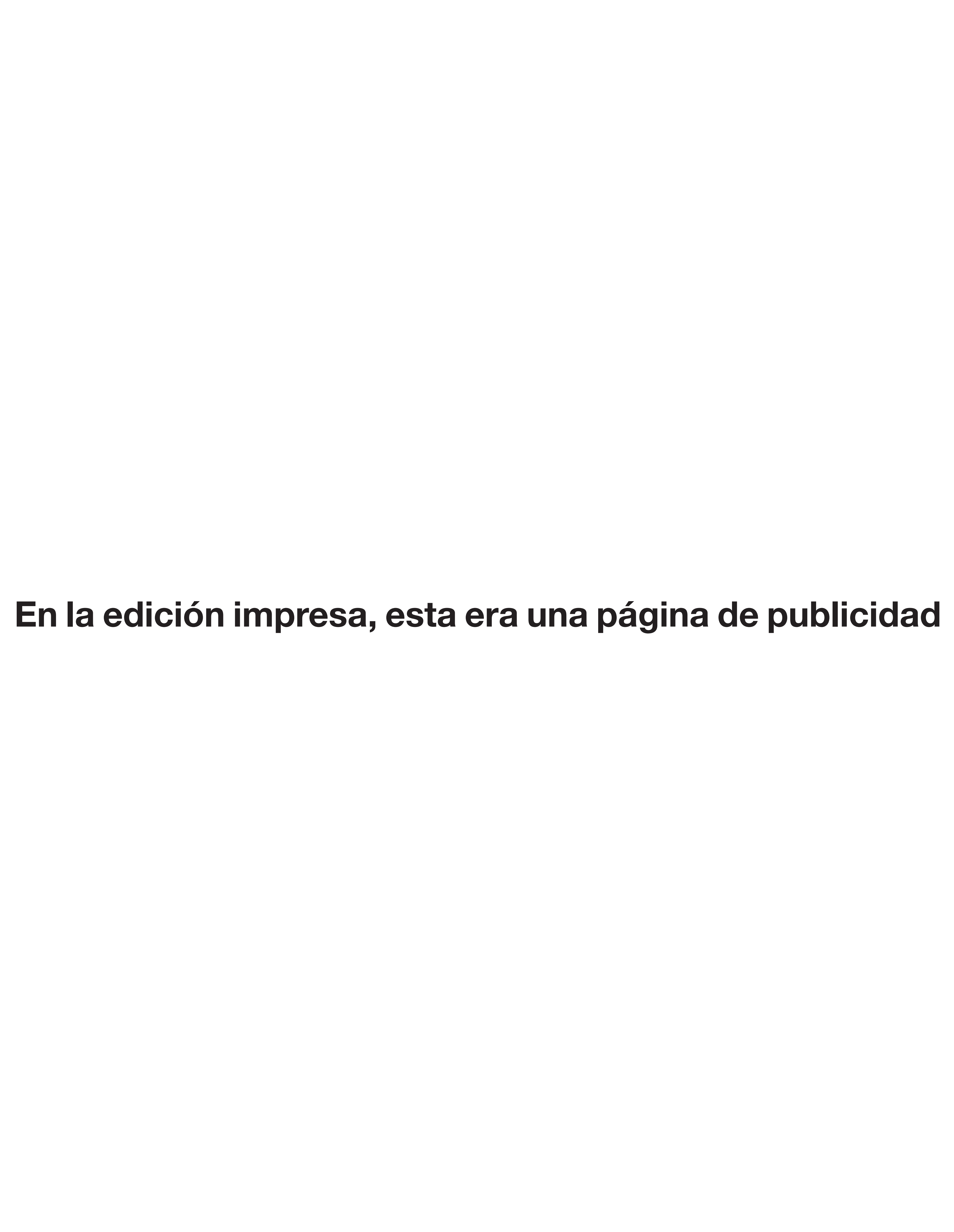
¿Cuántas... compañías serían capaces de disculparse con la misma naturalidad que lo ha hecho Rockstar Games ante la comunidad haitiana por los contenidos ofensivos de «GTA Vice City»?

¿Cómo... es posible que ya se esté anunciando el desarrollo de juegos como «Codename: Avalon», para las consolas de ¡próxima! generación, Xbox 2 y PlayStation 3?

¿Por qué... a algunos todavía les resulta sorprendente el reciente estudio que confirma que en España 6,5 millones de persona son usuarios de videojuegos?

¿Cómo... se las apañará Sid Meier para mantener el mismo nivel de excelencia de las tres entregas anteriores de la serie en el recién anunciado «Civilization IV»?

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participantes.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Y tú, ¿qué opinas?

Participa en esta sección enviando un e–mail a: lareplica@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.

EN PRIMERA PERSONA

¿No estás de acuerdo con la puntuación que le hemos dado a un juego? Bueno, no hay problema. Escríbenos y dinos cuál es la nota que en tu opinión merecía ese título y por qué.



PRO EVOLUTION SOCCER 3

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 92

A FAVOR

Esto si es fútbol

LA OTRA NOTA: 98

Creo que se trata del simulador de fútbol más realista que existe actualmente; es lo mejor que he jugado en este género y, sinceramente, no creo que se pueda hacer mejor. **Jacobo**

Efectivamente quiza sea el mejor simulador que hemos visto, pero al valorarlo influyen más factores que la jugabilidad y en este caso sus elevadísimos requisitos y, sobre todo, la ausencia de un multijugador online o en red han disminuido su puntuación final.
Javier Moreno (autor de la review)



EN CONTRA

Me faltan dedos

LA OTRA NOTA: 85

Estoy de acuerdo en que se trata de un grandísimo juego, pero me parece que han pinchado en cuanto a la jugabilidad, porque o bien tienes quince dedos o no sé cómo se puede controlar el juego con el teclado. **M.A.G.**

Es cierto que resulta algo confuso controlar el juego con única ayuda del teclado, sobre todo al comenzar a jugar, y que a veces parece que se te van a hacer los dedos un nudo, pero este problema se soluciona fácilmente utilizando un pad y si no, practicando con un poco de insistencia. No es la mejor de las soluciones, desde luego, y así se ha reflejado en la valoración del juego, pero al menos en mi opinión ése único aspecto no consigue ensombrecer el enorme repertorio de virtudes que tiene el estupendo simulador ante el que nos encontramos.
Javer Moreno (autor de la review)

Broken Sword III

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 90

¿Para qué cambiar?

No me parece bien el cambio de tercio que han dado con la serie «Broken Sword». Por mucho que lo intenten me siguen gustando más las aventuras clásicas de toda la vida, en 2D, que estos nuevos híbridos tridimensionales, que no son "ni chicha ni limoná".

LA OTRA NOTA: 80
Javier H.

Dejando aparte los gustos y preferencias personales de cada uno, lo cierto es que las dos dimensiones hace tiempo que fueron superadas en el género de las videoaventuras. Esto no quiere decir, por supuesto que todavía no puedan aparecer aventuras geniales en este formato, sino que ya se ha demostrado sobradamente que las 3D son un soporte perfectamente válido para una aventura. Desde «Grim Fandango» o «La Fuga de Monkey Island», hasta, por supuesto, «Broken Sword III» o «The Westerner».
J. A. Pascual (autor de la review)

Worms 3D

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 85

Tronchante

Vale que el sistema de juego es prácticamente idéntico al de las entregas anteriores, pero yo me he reído lo mismo o, si me apuráis mucho, más con «Worms 3D» que lo que lo hice con ellas, así que en mi opinión tendríais que haberle dado más nota, al menos en el modo multijugador.

LA OTRA NOTA: 90
Gusanardi

No, si yo también me he partido de risa y te reconozco que el juego no ha perdido ni un ápice de su frescura. Pero el problema es que tampoco ha ganado demasiada, que resulta bastante poco innovador y que la única novedad, la tercera dimensión, presenta algunos problemas de control.
Jorge Portillo (autor de la review)

Patrician III

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 90

Anticuado

No entiendo como le podéis dar una nota tan alta a un juego 2D que parece que es de hace diez años, y que además ni siquiera resulta original, porque tiene el mismo sistema de juego que «Port Royale».

LA OTRA NOTA: 75
L.M.S.

Es cierto que ambos juegos están basados en el mismo motor, pero sus mecánicas no son iguales. «Port Royale» potencia el aspecto de aventura mientras que «Patrician III» posee muchas más variables económicas. Es cierto que es un juego para veteranos de la estrategia, pero estos sabrán ver en él una complejidad que compensa con creces su "bidimensionalidad".
J. Moreno (autor de la review)

UFO

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 78

Fantástico

Yo fui un adicto a «X-Com: Terror From the Deep» y esperaba con ansias su nueva versión, pero también con un tremendo miedo a que me defraudase... ¡Pero no ha sido así!, «UFO Aftermath» conserva la esencia del clásico totalmente adaptada a los tiempos que corren, y te engancha igual que en los principios de la serie.

LA OTRA NOTA: 85
MalkavtheLord13

Yo también fui un adicto a esa serie, genial sin duda. Pero curiosamente, «UFO Aftermath» no es su continuación oficial, tal y como se entienden estas cosas, es sólo un juego que se parece mucho a aquél. Por otra parte, aunque es un gran juego, le falta algo de profundidad estratégica, que sí estaba en el "original", para alcanzar una mayor puntuación.
Jorge Portillo (autor de la review)

El Templo del Mal Elemental

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 90

Exagerado

Me parece que os habéis pasado con la nota de este juego, que no está mal, pero que no es ni tan innovador ni tan novedoso tecnológicamente como para alcanzar una puntuación tan alta.

LA OTRA NOTA: 80
LJay

No todo es tecnología para valorar un juego, y «El Templo del Mal Elemental» posee una profundidad argumental y una oferta de opciones de juego arrolladora. Cierto que sus gráficos no son los de «Neverwinter Nights», pero a los aficionados al rol seguro que no les importa.
J.de la Fuente (autor de la r.)

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participaciones.

Gran Concurso

SPELLFORCE

Lleva tus poderes al límite

¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!
¡ENVÍA UN SMS DESDE TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!

PRIMER PREMIO
SORTEAMOS 5 PACKS CON EL JUEGO SPELLFORCE + UNA FIGURA

SEGUNDO PREMIO
SORTEAMOS 15 JUEGOS SPELLFORCE



Micromanía

BASES DEL CONCURSO

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
3.- Los premios no serán canjeables por dinero
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.- Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de enero de 2003.

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después dela realización del pertinente sorteo.

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5354 desde tu móvil poniendo la palabra: SPELL seguido de un espacio y tus datos personales





REAL, COMO LA MUERTE

Sólo así es posible describir el mundo de «Doom 3». Real. Claustrofóbico. Angustioso. Terrorífico. Mortal. Brutal.
La visión que animó los dos grandes clásicos de id Software, surgida de la genial mente de John Carmack, ha llegado ahora, en palabras de Tim Willits, el diseñador principal de los niveles del juego, a realizarse en su totalidad.
La tecnología ha sido vital para conseguir los resultados que está empezando a ofrecer «Doom 3», y es algo que no se limita simplemente a la espectacular calidad visual y los efectos gráficos. La creación de un motor de simulación física casi perfecto ha sido primordial, así como el nivel de interacción con el entorno que posee el jugador. Además, técnicas avanzadas, como la Cinemática Inversa, se aplican a las animaciones de los modelos 3D, de modo que, como se ve en la imagen, cada extremidad del Trite se sitúa justo en el punto exacto del entorno que "pisa" el modelo.

EL INFIERNO ABRE SUS PUERTAS y libera sus más poderosos soldados, encargados de la conquista del mundo mortal. El argumento de «Doom 3» no difiera apenas de los de sus dos antecesores, pero nunca el terror había sido tan real.

La transformación de los antiguos soldados y científicos, que poblaban la estación marciana de la UAC, en zombies sedientos de sangre, añade el primer y terrorrífico giro que da el guión de «Doom 3», nada más comenzar el juego.

DOOM 3
VIVE EL HORROR

Descubrimos los secretos del juego más esperado

Finalmente, id Software no nos ha traído ese regalo de Reyes que todos deseábamos. «Doom 3» no verá la luz hasta bien entrado 2004, pero Micromanía se ha aventurado en los entresijos del desarrollo más secreto de los últimos tiempos y ha conseguido, sólo para ti, las imágenes que nadie ha visto hasta ahora.

Sería casi una osadía afirmar que, a día de hoy, aún es posible descubrir secretos en uno de los juegos cuyo desarrollo más se ha seguido desde el pasado año. Un juego que dejó bien a las claras, desde su presentación en el E3 de 2002, cuál era su intención. Un juego cuya tecnología ha sido motivo de charlas, discusiones y admiración. Un juego que, incluso, sufrió uno de los tan temidos robos de código, en una primera y poco depurada versión de demo, que apareció en Internet como por arte de magia. Un juego, en fin, como «Doom 3». Pues, aún así, seremos osados: tienes ante ti las imágenes que nadie ha visto. La información que nadie ha divulgado. Y la promesa de id Software de que «Doom 3» va a ir mucho más allá de cualquier cosa que estés imaginando o esperando, para convertirse en un juego que va a revolucionar la historia del software con un estrépito que nadie es capaz de aventurar.

¿UN GRAN DESCONOCIDO?

Supuestamente, sabemos ya mucho de «Doom 3». Es algo que id sabe bien, y que está explotando sabiamente. Pero es una falsa sensación de seguridad. Sabemos que «Doom 3» será un juego, básicamente, que mezcla la acción frenética con el terror extremo. Sabemos que su base tecnológica es totalmente nueva, y que parte del diseño del juego se cimenta en ella. Sabemos que la acción transcurre en Marte, en una base de marines de la UAC. Sabemos que hay monstruos, demonios, zombies... Sabemos que tendrá seis canales discretos de audio... ¡Caramba! Parece que sabemos mucho, ¿cierto? Pues no. No tenemos, o mejor dicho, no teníamos ni la más remota idea de cómo iba a ser «Doom 3» en realidad. Hasta la fecha, id sólo ha filtrado un mínimo de información, y ha dejado ver un mínimo del juego. Hasta ahora.

id ha reconocido sin ambages que las limitaciones técnicas existen, pero al tiempo afirma que ▶▶

Primera impresión

SÍ nos gusta

- La IA de los enemigos va a ser algo fabuloso.
- La tecnología gráfica es, prácticamente, lo mejor que se haya visto nunca en PC.
- La ambientación. La angustia que se llega a sentir es real.
- El sonido. Potencia la ambientación de forma increíble.
- Su sencillez aparente es una muestra de absoluta genialidad.

NO nos gusta

- Se perfila de lo más exigente en el hardware para sacarle todo el jugo.
- id Software sigue con un mutismo absoluto sobre el lanzamiento. Sólo confirman que será en 2004.



EL SONIDO DE LOS GRITOS de los Revenant es terrorífico. Y es que el audio es otro aspecto que en «Doom 3» dará mucho que hablar. El uso de seis canales discretos de sonido, potencia la ambientación hasta límites desconocidos en la acción 3D.

MEDICINA DE PLOMO

La sierra mecánica vuelve. ¡Sí! Sin duda, el arma mítica de la serie. «Doom» no sería «Doom» sin ella y sus brutales enemigos.

La escopeta será tu fiel aliada. Y un detalle para los más veteranos. Encima de su gatillo, está grabado "IDKFA 666". ¿Le suena a alguien?

El rifle de plasma es una de las más demoledoras armas del juego. Ideal, sobre todo, contra los más poderosos enemigos.

La ametralladora es una de las armas más eficaces contra los más variados enemigos. Su defecto es que consume munición a toda velocidad.

La pistola es el arma básica del juego. Los zombies caen fácilmente con ella, pero es casi ineficaz contra enemigos de envergadura.

DOOM 3 NO ASPIRA A SER PERFECTO, SEGÚN ID. TAN SÓLO SE QUIERE CONVERTIR EN LA MÁS ATERRADORA EXPERIENCIA INTERACTIVA QUE JAMÁS HAYAS VIVIDO EN TU PC

«Doom 3» será lo más cercano a una película generada por ordenador que se puede concebir en este momento, aunque interactiva y en tiempo real.
La idea principal era crear algo aterrador, según confirma Tim Willits. Para ello, había que echar mano de una tecnología inexistente que combinara iluminación, entornos realistas, una simulación física perfecta y una ambientación inigualable. Todo eso, de momento, parece asegurado. Además, todo es dinámico. Nada permanece, todo muta. Los muros se caen ante la irresistible carga de las criaturas del Infierno. El escenario mismo, poco a poco, cambia su apariencia. El sonido se vuelve una pieza fundamental del diseño de la acción. Basta con que no prestes atención al origen de un sonido, para ser atacado por la espalda y morir antes de darte cuenta de qué es lo que ha pasado.
Pero no creas que «Doom 3» va a ser sólo moverse y disparar. En cierto sentido, id está intentando dar un peso específico al guión, cosa

REINVENTAR LA REALIDAD

DEL PAPEL AL ORDENADOR

1 La preparación para el diseño. Hasta el más mínimo detalle de «Doom 3» ha sido planteado sobre el papel, antes de trabajar sobre la plataforma digital. Y los escenarios no han sido una excepción. Todo el juego se ha esbozado sobre "storyboards", en sus secuencias no interactivas, en sus diseños, en sus modelos, en sus posibles acciones e interacciones, con un lápiz y un papel. Y, como es habitual, los artistas gráficos no suelen moderarse con el detalle en sus ideas.

2 El increíble resultado. Lo mejor del motor gráfico de «Doom 3» es que ha permitido que todo ese detalle inicial no se pierda en absoluto al pasar el diseño al ordenador. La imagen de la derecha es una estructura geométrica en su totalidad. No hay "bitmaps". No hay texturas preparadas para falsear el resultado. Todo es tal y como se ve...


1


2



DE «3D STUDIO MAX» AL MOTOR GRÁFICO

A El modelo de origen. Diseñado en «3D Studio Max», el modelo de partida está formado por 250 000 polígonos. A partir de éste, se genera el mapa "normal", que se combina con distintos pases de textura, y se coloca sobre el modelo en baja poligonación, para la imagen final del juego.

B La reducción del motor 3D. El motor gráfico de «Doom 3» toma los datos obtenidos de la imagen precedente, y transforma el conjunto en un modelo de baja poligonación, compuesto por sólo 1400 polígonos.

C El resultado final. Un modelo de 1400 polígonos, generado en tiempo real, con todos los efectos y texturas aplicados, tal y como aparece en el juego. Nadie diría que no es el original...


A


B
C

que era difícil de encontrar en otros títulos del estudio. Y de ese guión se derivan muchas de las más terroríficas secuencias del juego.

ESCUCHA Y TIEMBLA

Imagina que vas por un pasillo. Acabas de matar a un demonio y piensas que lo peor ha pasado. Imagina que, de pronto, se apagan todas las luces. Y que sólo escuchas murmullos a tu alrededor. Un grito te estremece a tu espalda. Un aullido a tu izquierda. Unos pasos al frente. Poco a poco, la intensidad del sonido aumenta. Te mueves, pero ves nada. Estás ciego. Disparas al azar, pero el resplandor de tu arma sólo alcanza a esquivas sombras que se mueven a una velocidad inimaginable. De repente, sientes un golpe. Disparas. Ves la cara de un zombie ante ti. La luz va subiendo poco a poco. Y empiezas a sentirlos. Los notas, antes de verlos. Cuando te has dado cuenta, estás completamente rodeado por demonios, sin vía de escape. Sólo quedar luchar, y procurar no morir.

Eso es «Doom 3». Los chicos de id lo dejan claro. Quieren hacernos perder el sentido de la realidad, y que experimentemos sensaciones desconocidas ante el ordenador. Que nos creamos, realmente, que estamos perdidos en una base maldita en la superficie de Marte. Y, creenos, lo están consiguiendo. Lo que hemos visto (y oído) en «Doom 3» nos ha ►►



Y, ADEMÁS, TENDRÁ MULTIJUGADOR

Desde el mismo comienzo de su desarrollo, id Software anunció que «Doom 3» sería "una experiencia de juego individual". Sin embargo, hace pocos meses el propio estudio anunció de manera oficial el desarrollo de un modo multijugador, que se presentó en el último "QuakeCon", la reunión por antonomasia de aficionados a «Doom» y «Quake», que se celebra en Estados Unidos. Sin embargo, hay que añadir que el multijugador de «Doom 3», según la información facilitada, se cernirá al "deathmatch" clásico, y sus posibles variantes. Aunque, eso sí, el estudio hace hincapié en que el diseño de mapas, y el uso de luces y sombras, dará una nueva perspectiva al mismo.

¡CÓMO PASA EL TIEMPO!



La irrupción de «Doom» en el mundo del PC, supuso un antes y un después en la forma de hacer juegos. Pese al precedente de «Wolfenstein 3D», inventó un nuevo género, asombró con su tecnología, y detalles como la simulación de movimiento a las texturas, creaban el entorno más "real" imaginable.



Cuando «Doom II» llegó, id subió al Olimpo de los juegos, para seguir allí hasta hoy. Su tecnología siempre marca puntos de inflexión. La incorporación de modos de juego multiusuario, revolucionó el mundo del PC. Y sus diseños inteligentes y salvajes, han creado escuela como ningún otro estudio ha logrado.



UN COMBATE DESIGUAL

Luchar con armas de fuego (bueno, la sierra mecánica es una excepción) contra seres del inframundo dotados de póderes sobrenaturales no es un combate igualado, que se diga. Mucho menos, si actúan en grupos y son capaces de aprovechar la oscuridad en su favor. Los sonidos, los gritos, los ruidos, la teleportación, la fortaleza física... todo parece estar en nuestra contra. Pero no son invencibles. Lo que se mueve, se puede matar. Aunque use de manera inverosímil cada rincón del escenario. El diseño de estos es de lo mejor. Y, además, no sólo luces y sombras influyen en la ambientación. Poco a poco, el mismo Infierno va asimilando el escenario...

SIEMPRE EN GRUPO
Así es como atacan los Trites. Mezcla de demonio y araña, se mueven por encima de nuestras cabezas gracias a sus redes, con las que se descuelgan al suelo en el momento menos oportuno.

puesto los pelos como escarpias. Pero esto es sólo el principio. Porque queda más. Mucho, mucho más. ¿No nos crees? Sigue leyendo, amigo.

LAS ARMAS Y EL MAL

Armas y enemigos van indisolublemente unidos en la serie «Doom». ¿Quién no recuerda esa maravillosa sierra mecánica? ¿Y esos Imps y Revenants? id está retomando mucho del diseño original de «Doom» y «Doom II» tanto en un apartado como en otro, para ofrecerlo tal y cómo John Carmack quería hace diez años. Pero quieren ir aún más allá.

Ahí está el ejemplo del Soul Cube (Cubo de Almas). Un arma espantosa y tremendamente antigua, construida hace millones de años para intentar detener a las fuerzas del Infierno, y que sólo fue usada una vez, en una batalla entre el Bien y el Mal, mucho antes de que la propia Tierra existiera. Pero claro, antes de llegar a eso, hay mucho camino que recorrer. Tanto, que en contra de lo que se creía desde el principio, el juego no comienza con la acción desde el primer instante. La exploración se torna, afirma id, como un aspecto muy importante en «Doom 3». Al principio, toda la base de la UAC está en calma. Podemos explorar, investigar, charlar con los NPC... familiarizarnos con el entorno. Pero, eso sí, en un cierto momento ocurre algo y, a partir de entonces, echa mano a tu pistola, porque se va a convertir en tu mejor y única amiga.

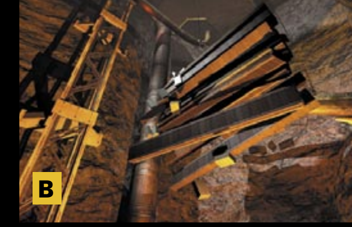
MÁS ALLÁ

Finalmente, id también ha confirmado que, desde el primer momento, toda la comunidad de usuarios contará con herramientas, editores y fuentes para trabajar en el diseño y desarrollo de Mods, niveles, etc. esperando ansiosamente, según aseguran, ver qué es capaz de hacer la gente con todo ese potencial en sus manos. Y aunque la herramientas comerciales más sofisticadas no estarán al alcance de todos, las licencias del motor 3D, aseguran un futuro increíble. Tom Willits asegura que el motor de «Doom 3» va a disfrutar de una vida mucho más larga que la de «Quake III» que, en sus palabras, no era ni la mitad de revolucionario. Así que, visto lo visto, sólo podemos esperar que el juego salga cuanto antes, para vivir la experiencia más alucinante de toda la historia de la acción.

F.D.L.

EL PODER DE LA FÍSICA









A Una grúa sujeta una plataforma repleta de vigas. Tras romper el cable que sostiene la plataforma, el soporte cede al peso de las vigas.
B La gravedad actúa. El peso de las vigas, y sus parámetros físicos, provocan la avalancha. Dado el realismo físico a que están sometidos todos los cuerpos, cada viga empieza a trazar su propia trayectoria en la caída al vacío.
C El caos domina. Cada viga se ve sometida al empuje de cada una de las vigas con las que está en contacto directo. Se producen variaciones en el sentido de las fuerzas que actúan y el caos domina la caída. Nótese también como varía la iluminación de manera dinámica en cada uno de los cuerpos.
D Impredecibilidad. Los cálculos sobre el resultado de la interacción de fuerzas se produce en tiempo real. Cada vez que se simule una caída de objetos como estos, la forma en que las vigas se desplomen será diferente. Es, ni más ni menos que el mundo real, perfectamente simulado.

EL REALISMO DEL ENTORNO ES INCREÍBLE Y LA SENSACIÓN DE ANGUSTIA QUE SE TRANSMITE AL JUGADOR ES LA MÁS ESPANTOSAMENTE REAL QUE NINGÚN JUEGO HA LLEGADO A OFRECER JAMÁS

LA ANTESALA DEL CAMBIO

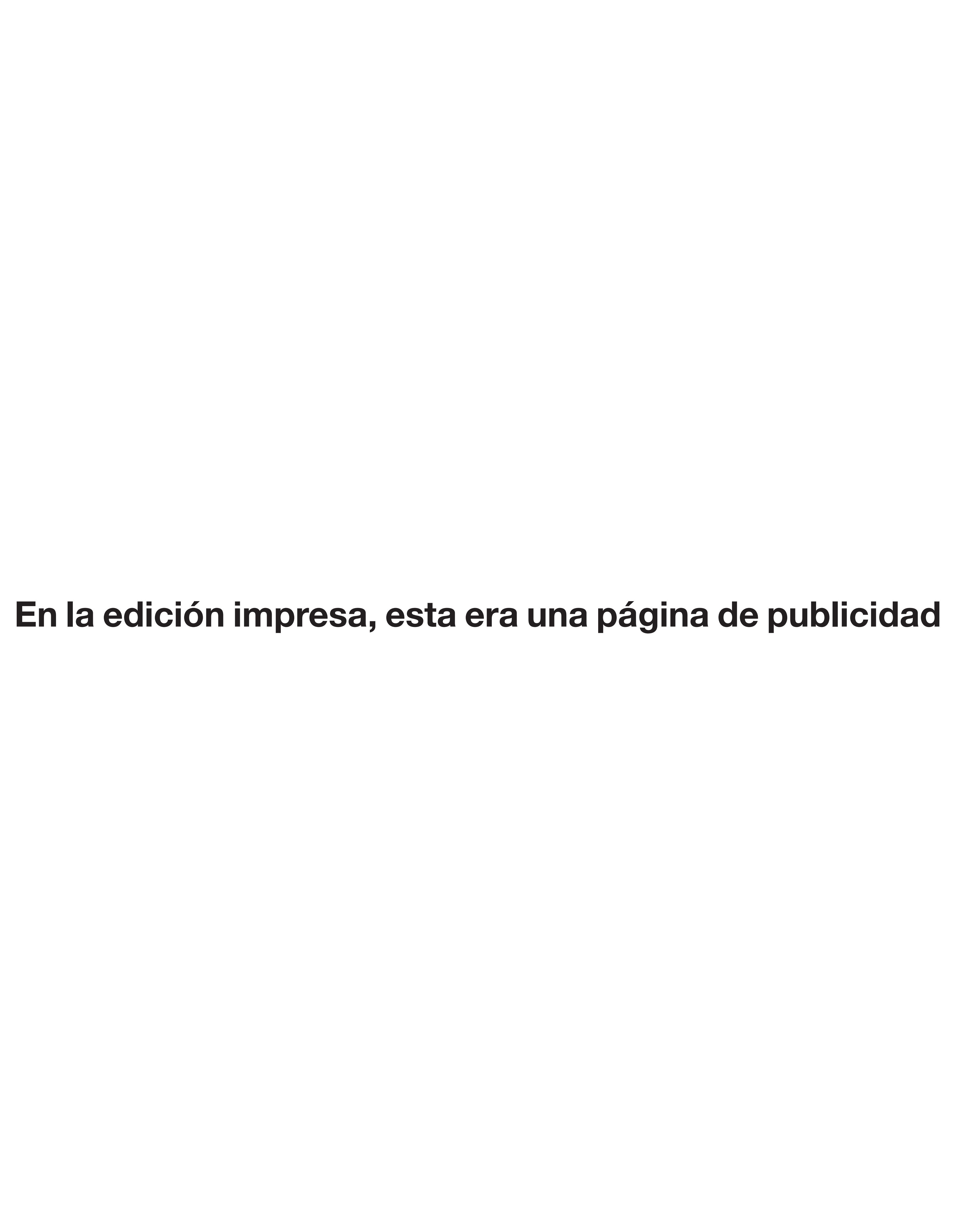
¿Puede id cambiar de nuevo el rumbo del diseño de juegos, y abrir una nueva vía?

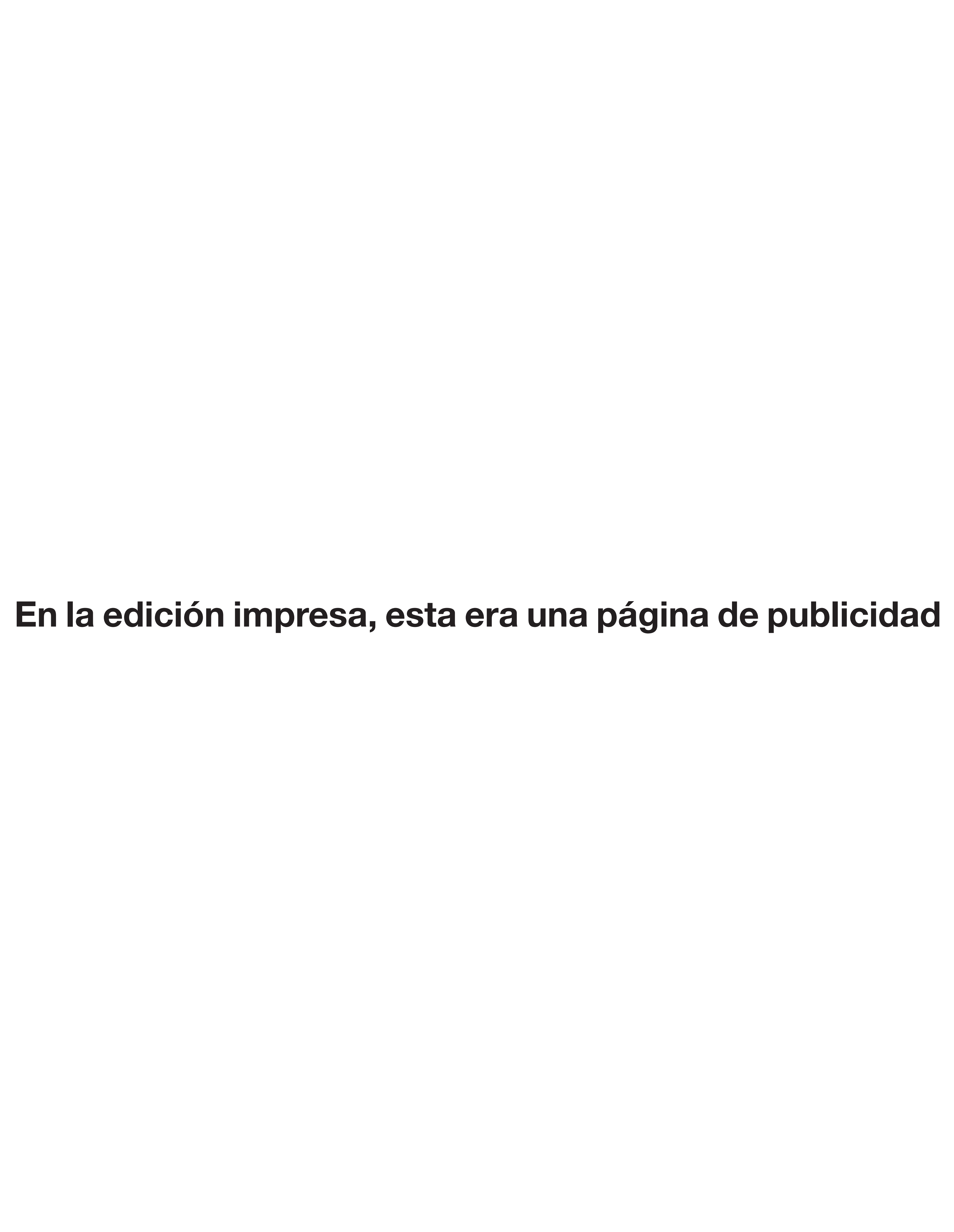
Es tentador decir que sí. Mucho. El estudio de Mesquite puede atribuirse, con todo merecimiento, la paternidad de la acción 3D en primera persona, tal y como la conocemos. Y si bien es cierto que otros estudios (ahí está Valve) han sido capaces de decir "de aquí aún se puede sacar mucho, y muy nuevo", que «Doom» abrió el camino es algo que nadie le puede discutir a John Carmack y sus muchachos. Ahora bien, también muchos argumentarán que, en resumen, todo se puede reducir a una más nueva, potente y mejor tecnología. Bueno, es cierto. Eso tampoco se puede discutir. Pero la cuestión es que, precisamente, el primer «Doom» también fue un juego que basó un diseño revolucionario en una nueva tecnología.
Con estos mimbres, id está tejiendo un cesto. No deja de ser un cesto, como los hay a miles. Pero es un cesto mucho mayor, mucho mejor, con unas asas más grandes. Más resistente y, nos apostamos lo que sea, a que todo el mundo va a empezar a cambiar sus máquinas de hacer cestos, y se van a preparar para vender cestos, cuando menos, tan bonitos como el de id. Eso sí. Una vez más, id habrá sido el primer estudio. Una vez más, los diseños de cestos, vaya, de juegos, comenzarán a basarse en parámetros de simulación física, de luces y sombras dinámicas, de "bump-mapping" y ambientación extrema... En fin, que el modelo ya está ahí, para quien quiera seguirlo. Y el motor 3D; pues si el de «Quake III» ha sido uno de los más usados de toda la historia, nadie duda de que el de «Doom 3» aún le va a ganar. Prepárate, porque un gran cambio está en puertas.





Hell Knight, uno de los más poderosos generales del Infierno, y una de las criaturas más temibles de todo el juego, vigila frente a una de las puertas que dan acceso a la dimensión oscura. No sólo se ha abierto la puerta, sino que el mismo Infierno asimila el entorno de Marte y extiende su influencia por toda la base de los marines espaciales.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Los Sims 2

¡Por fin una segunda parte!

Que sí. Que «Los Sims» es el juego más vendido de la historia. Que sus expansiones son legión. Que los aficionados son millones. Pero, ¡hombre! Ya era hora de la segunda parte. Y promete jugosas y atractivas novedades.

Primera impresión



SÍ nos gusta

- Técnicamente deja muy atrás a «Los Sims».
- El editor de "sims" que se incluye. Una pasada.
- La incorporación del aspecto "genético".
- Los controles resultan mucho más intuitivos.
- Las nuevas animaciones y expresiones faciales.

NO nos gusta

- A veces, el "lenguaje" y reacciones de los personajes sigue siendo incomprensible.
- Si no te gusta «Los Sims», su segunda parte te seguirá pareciendo más de lo mismo.
- Ciertas estrategias para distintos personajes lo hacen bastante más complicado de jugar.

PRIMERA IMPRESIÓN: Mucho mejor en todos sus aspectos. Para incondicionales de «Los Sims».


BUENO REGULAR MALO

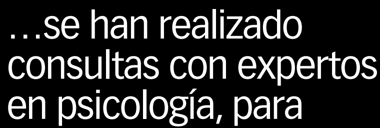
Ya tienes y conoces a tus "sims". Les has hecho moverse en un mundo de magia. Les has comprado mascotas. Te los has llevado de fiesta. Les has dado un trabajo, les has hecho conocer a otros iguales… Pero algo les falta, ¿verdad? Les han faltado motivaciones familiares. Les ha faltado nacer, crecer, envejecer, enamorarse para toda la vida, tener hijos… tener recuerdos, tener una verdadera personalidad, tener citas siendo adolescentes, acumular experiencia y cederla en herencia a su progenie, que sus hijos tuvieran características físicas y emocionales similares, y poder definir, de una vez y para siempre, su aspecto físico en un "Editor Sim". Bien, pues Maxis te va a ahorrar el quebradero de cabeza de cómo resolver todos estos obstáculos, con «Los Sims 2». Más grande, más nuevo, más real y más… bueno, más "Sims".

Toda una vida

Una de las principales innovaciones que ofrece «Los Sims 2» es controlar a tu personaje virtual durante toda su vida. A lo largo de una supuestamente dilatada existencia, tu "sim" se volverá dependiente de sus padres en su infancia. Necesitará amor, cuidados y educación. Poco a poco, se irá volviendo más rebelde al entrar en la adolescencia. Hará fiestas con sus amigos, que pasarán a ser un núcleo de dependencia tan o más importante que el familiar. Se angustiarán con su primera cita.

Poco a poco, irá madurando, estudiará, aprenderá, "sentará la cabeza", buscará trabajo, conseguirá pareja, creará un familia y el ciclo se repetirá con su descendencia. Por primera vez, no sólo controlarás a tu "sim" durante toda una vida, sino que sus experiencias, recuerdos, aspecto físico y emociones serán heredadas, en mayor o menor medida.





¿Sabías que...

…se han realizado consultas con expertos en psicología, para definir los "sims" de forma real en su modo de comportarse?

Básicamente, la idea de sus creadores es hacerlo todo más real y creíble. Para ello, también se ha contado con estudios en psicología y genética, y el asesoramiento de expertos, que han ayudado a que tus personajes virtuales reaccionen a su entorno de un modo natural. Se ha buscado una experiencia de simulación realmente auténtica, y que el comportamiento no dependa tan sólo de las "órdenes" recibidas a través de tus acciones, sino de una IA

■ Eres joven y tienes una fiesta, pero te han dejado de canguro del pequeño, que no para de dar la lata. ¡Chica, es lo que hay!

■ Un viejecillo escatológico y rijoso te puede caer como suegro, padre o pretendiente de tu hija.

■ No se han descuidado las conocidas perspectivas globales del mundo virtual en «Los Sims 2».

tremebunda capaz de reconocer todo lo que le rodea y determinadas situaciones que pueden afectarle de un modo radical, para toda su existencia.

Distintos Sims, un mismo Sim

Toda la experiencia vital del "sim" en «Los Sims 2» lo convierte en un ser mutable, tanto en su aspecto físico como emocional. No se puede jugar igual con un "sim" adolescente que con uno adulto, o anciano. Una misma estrategia mantenida durante toda la vida, probablemente acabe con nuestro "sim" siendo carne de psiquiatra. A medida que las necesidades, apetitos, emociones, etc. de nuestro "sim" varíe, asimismo ha de cambiar el modo de jugar con él. A veces, las relaciones familiares serán vitales. Otras, las relaciones con los amigos serán definitivas.
Todo esto derivará en un "sim" que será, con toda probabilidad, un "calco" del jugador, dependiendo ►►

A qué se parece...



■ Evidentemente, el título original de la serie forma la base de lo que es el diseño de «Los Sims 2».



■ ¿Fue antes el huevo o la gallina? «Partners» se inspiraba en «Los Sims», pero aporta nuevas ideas.

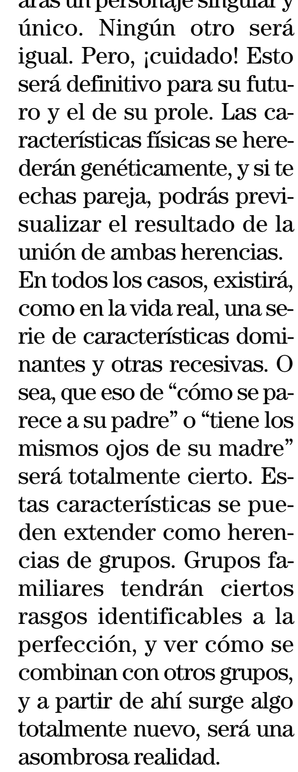


Tus Sims se pueden volver unos vagos y unos guarretes de cuidado, si no los vigilas de cerca. No les quites el ojo ni un instante.

Potenciar las aficiones de tu personaje lo hará más feliz.

¡Vaya, vaya! Parece que el componente "adulto" se ha potenciado en «Los Sims 2»...

TODO SE HA VUELTO MÁS REAL, ATRACTIVO, INTERESANTE Y MUCHO MÁS INTUITIVO EN EL DISEÑO DE LOS CONTROLES



de su personalidad. O también podemos dedicarnos a hacerle la vida imposible para ver cómo reacciona. Pero poco a poco, irán definiendo su personalidad. Si has creado un personaje dejado y poco aseado, por ejemplo, la limpieza de la casa no se convertirá, precisamente, en una de sus prioridades. Si has hecho un "sim" curioso, extravertido y responsable, se hará mucho más atractivo a otros personajes, y su psicología social será mucho mejor que si te has dedicado a buscarle, por ejemplo, citas imposible convirtiéndolo en tímido y apocado.

Crea tu Sim perfecto

Para empezar la vida de tu "sim", «Los Sims 2» te ofrece una poderosa herramienta de edición, donde definirás sus rasgos físicos hasta el más mínimo detalle. Crearás un personaje singular y único. Ningún otro será igual. Pero, ¡cuidado! Esto será definitivo para su futuro y el de su prole. Las características físicas se heredarán genéticamente, y si te echas pareja, podrás previsualizar el resultado de la unión de ambas herencias. En todos los casos, existirá, como en la vida real, una serie de características dominantes y otras recesivas. O sea, que eso de "cómo se parece a su padre" o "tiene los mismos ojos de su madre" será totalmente cierto. Estas características se pueden extender como herencias de grupos. Grupos familiares tendrán ciertos rasgos identificables a la perfección, y ver cómo se combinan con otros grupos, y a partir de ahí surge algo totalmente nuevo, será una asombrosa realidad.

Genéticamente perfectos

LA SINGULARIDAD DE LOS NUEVOS SIMS puede ser tanta como queramos, ya que el editor que se ha incluido para que el jugador puede crear su "familia" única es una de las grandes claves y novedades de «Los Sims 2». La definición de cada una de las características físicas de cada "sim" puede ser tanta y tan intensa como deseemos. Pelo, patillas, barba, cejas, ojos, expresividad, características oseas, piel, edad...



TODO SE REGISTRA, además, de un modo real en una "herencia" genética que definirá, si la tenemos, el aspecto físico de nuestra prole. El realismo es tan intenso en este sentido que podremos visualizar, de forma anticipada, el aspecto que tendría un hijo de nuestro(s) personaje(s) si decidimos tener descendencia con algún otro del sexo opuesto. Los resultados pueden ser sorprendentes, y tan buenos (o no) como en la vida real. Un asombroso experimento de simulación.



¿Sabías que...

...muchas de las nuevas ideas del juego han nacido como "experimentos" en IA que Will Wright encarga de vez en cuando al grupo de desarrollo?

El mejor entorno

Por supuesto, y partiendo de la experiencia precedente desarrollada en «Los Sims» y todas sus expansiones, «Los Sims 2» te dará un control total sobre el entorno de vida de tu "sim". Podrás escoger la ubicación de su hogar, decorarlo a tu gusto, y darle ciertas pautas de gusto y estéticas, que también contribuirán, de forma definitiva, a potenciar o deprimir determinadas conductas y tendencias.

Conseguir todo esto ha sido posible gracias a un considerable salto en lo que a tecnología gráfica se refiere, complementada con la IA. Todo el entorno de vida de los "sims" es completamente 3D. Y el detalle gráfico que se alcanza es realmente elevado. Todo es más real y verosímil, pese a esa estética casi de dibujo animado que define a la saga, y que no se ha perdido en esta nueva entrega del juego.

Esta calidad gráfica también afecta, como no podía ser de otro modo, a los propios "sims". Sus expresiones faciales son abrumadoras por la cantidad y el realismo. Denotan estados de ánimo y son vitales a la hora de relacionarse. Detalles como el movimiento del pelo, de la ropa, etc contribuyen a hacerlo todo mucho más creíble. Y, asimismo, se puede convertir, si la ocasión lo requiere, en una poderosa arma de seducción. En cierto modo, «Los Sims 2» es mucho más "adulto" que cualquiera de sus antecesores.

El entorno puede definir un estado de ánimo, las relaciones pueden contribuir a asentar o destruir un futuro espléndido, la herencia psicológica, la física, controlar a tu "sim" toda una vida... «Los Sims 2», si eras un "fan" de «Los Sims» parece ser tu juego ideal. Ahora, si nunca te ha atraído este estilo único... quizá ahora descubras por qué ha tenido tanto éxito en todo el mundo. No lo dudes. No hay nada como «Los Sims 2».

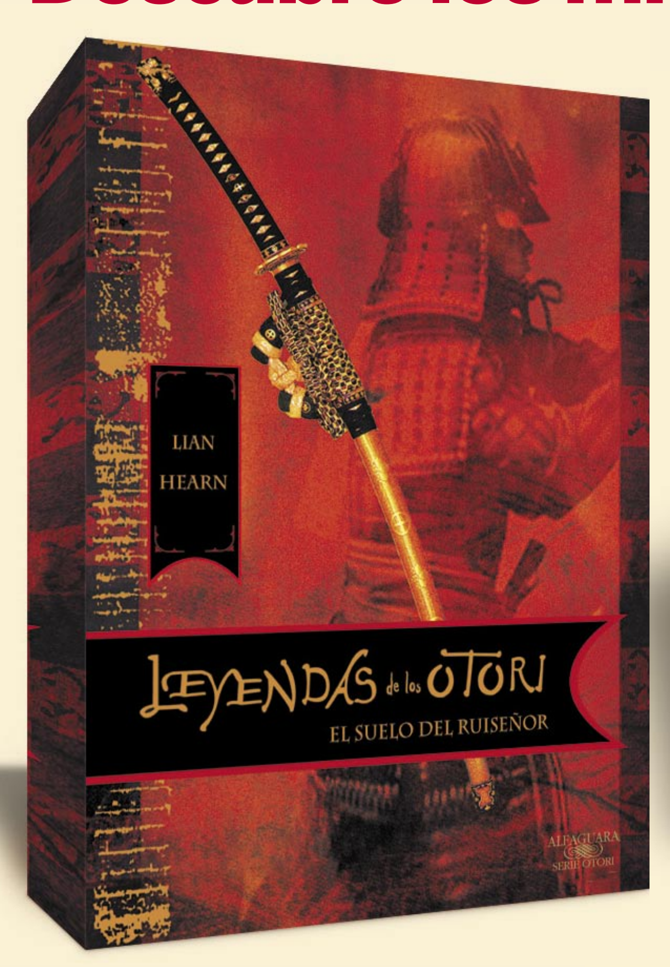
F.D.L.

- En preparación: **PC**
- Estudios/Compañía: **MAXIS/E.A.**
- Género: **ESTRATEGIA**
- Localización: **SÍ**
- Fecha de lanzamiento: **VERANO 2004**
- Página web: ***www.thesims2.com***

Gran Concurso

LEYENDAS DE LOS OTORI

Descubre los mitos de Oriente



¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!
¡ENVÍA UN **SMS** DESDE TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!



SORTEAMOS 50 PACKS CON UNA AGENDA DE LAS LEYENDAS DE LOS OTORI + UN LIBRO DE LA SERIE

Micromanía

BASES DEL CONCURSO

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
3.- Los premios no serán canjeables por dinero
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
7.- Válido únicamente en territorio español
8.- Fecha límite para entrar en sorteo: 25 de enero de 2003

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número **5354** desde tu móvil poniendo la palabra: **OTORI** seguido de un espacio y tus datos personales





Armed & Dangerous

¡Dispara y ríe!

¿Que el rey Forge está loco? ¿Que una bomba pone el mundo al revés? ¿Que hay un arma que dispara tiburones? Sí, la locura ha vuelto al mundo de la acción. Y si eres capaz de disparar mientras te ríes a carcajadas, sigue leyendo.

Primera impresión



SÍ nos gusta

- El guión tiene un punto surrealista realmente genial para el juego.
- Las armas son toda una gozada, sobre todo las especiales, como la Topsy Turvy.
- La incorporación de tres protagonistas, que aporta un toque de originalidad.
- La jugabilidad es tremenda. De lo mejor.
- Técnicamente es, de verdad, muy bueno.

NO nos gusta

- Algunas veces la acción peca de simplicidad.
- Demasiado parecido, en algunas ocasiones, al popular «Giants».
- La dificultad tiene muchos altibajos.

PRIMERA IMPRESIÓN: Una nueva locura en la acción, para incondicionales de Planet Moon.

BUENO REGULAR MALO



Vamos a decirlo claramente, para que no haya lugar a dudas. Somos verdaderos devotos de Planet Moon y su trabajo. Sí, sabemos que es una declaración de principios realmente tajante para comenzar un artículo como éste. Pero no vamos a negar la evidencia. Por tanto, entonamos el mea culpa y decimos, "sí, vamos a ser partidistas". Y es que, pese a que sus anteriores juegos para PC, desde que estaban integrados en Shiny (¡ay! ese «MDK»...) no hayan batido records de ventas como los títulos de otros estudios, o no sean extremadamente populares excepto entre una legión de "fans" más devotos aún que nosotros, su único e inimitable estilo, su sentido del humor, su irreverencia, su originalidad, su afán de innovación, su calidad técnica y un puñado más de virtudes, han convertido sus (sólo) dos trabajos precedentes en un modelo de buen hacer y en la demostración de que aún se hace arte de un juego de ordenador. Dicho esto, ya nos podemos meter a fondo con lo que va a ser este inclasificable «Armed & Dangerous», que si eres de los que buscan algo más que pegar tiros en un juego de acción, ten por seguro que te va a hacer reventar de risas y satisfacción, al ofrecerte un panorama inusitado en lo que al género se refiere.

Un mundo en peligro

La historia de «Armed & Dangerous» nos lleva al mundo de Milola, donde su máximo y tiránico gobernante, Forge, ha puesto precio a la cabeza de los tres integrantes de los Lionhearts, y de todo aquel que se atreva a ayudarles en sus proscritas actividades. Y, claro, tú te preguntarás: ¿quienes son los Lionhearts? Pues un trío (a veces cuarteto) de émulos de Robin Hood y sus alegres muchachos de calzas verdes, que tienen la mala costumbre de fastidiar al rey Forge, robar a los ricos (lo que incluye a aquel), y combatir la tiranía del régimen despótico del monarca de Milola, con todos los medios a su alcance.

Los Lionhearts están compuestos por Roman, humano y líder indiscutible del grupo, al que controlarás en



¿Sabías que...

LucasArts ha lanzado en E.E.U.U., CDs promocionales del juego que incluyen una copia de «Sam & Max: Hit the Road»?

■ ¡No hay bomba como la Topsy Turvy! ¿Conoces algún otro arma capaz de poner patas arriba al mundo entero?

■ Este gigante tiene prisionero a un pobre lugareño, pero ahí acude Roman presto al rescate.

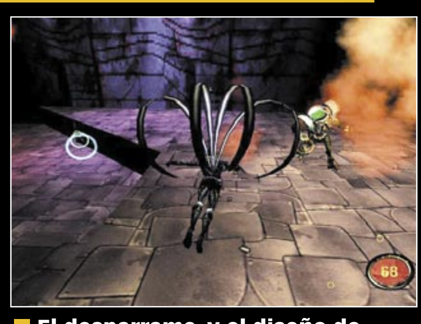
■ ¡Cuidado, que se cuelan! No pierdas de vista a las hordas enemigas, cuando estés defendiendo una aldea.

todo momento, y que se verá apoyado de manera automática por el resto del grupo, en todo momento; Jonesy, un topo experto en explosivos y demoliciones, y el mejor amigo de Roman; Q1-11, inteligencia artificial (otros los llaman robots), antiguo miembro de las fuerzas de Roman, que toma conciencia de si mismo y se une a una lucha que cree justa, y Rexus. Rexus sólo es un miembro casual de los Lionhearts. Un vidente y profeta odiado universalmente por haber perdido el Libro de las Leyes, y afectado por un severo trauma encefálico ocurrido hace treinta y un años, que le hace olvidar absolutamente todo sobre el pasado. Y ahí, en el Libro susodicho, está la madre del cordero.

Dispara, ríe, corre y vuela

Recuperar el Libro, según la leyenda (algunos dicen que inventada por Rexus cuando todavía sabía quién era, y esas cosas), equivaldría ►►

A qué se parece...



■ El desparrame, y el diseño de algunas armas, tienen muchas similitudes con lo que era «MDK».



■ La incorporación de tres protagonistas es muy similar a las fases de los "Meccs" en «Giants».

EL SENTIDO DEL HUMOR Y UN DISEÑO SURREALISTA, APOYAN Y POTENCIAN SU ENORME JUGABILIDAD

a eliminar de una vez para siempre a Forge y sus secuaces, liberar Milola del despotismo que la gobierna, y traer la felicidad, la alegría, y un sinfín de parabienes (bueno, quizá no tanto, pero quién sabe) a los habitantes de este peculiar mundo. Pero, ¿cómo? ¿Cómo? ¿Cómo se puede recuperar el Libro? Pues chico, si esto es un juego de acción repleto de enemigos que primero disparan y luego ni siquiera pregunta, la respuesta es fácil: a tiro limpio, o garrotazo y tentetieso, como prefieras definirlo.

Inusitado

La cuestión es que no podrás quedarte quieto un segundo, y todo aquello que se pueda destruir, tendrá que ser destruido. Lo tiroteable, tiroteado. Lo matable, matado. Lo... ¿lo coges? Pero, ¡ah, amigo! No de cualquier modo. ¡Qué va! Para cumplir con tu objetivo de acabar con Forge, usarás las armas más extravagantes y grotescas que te puedas imaginar. Tendrás que cumplir objetivos secundarios, como rescatar a campesinos, o a Carneros Sagrados (chico, es lo que hay). Tendrás que eliminar a descomunales enemigos a las órdenes de Forge, disparar tiburones con un rifle (disparar los tiburones, no a los tiburones... ¡¡parece mentira la diferencia que se consigue con una preposición!!), abrir agujeros negros, volar con un jet pac... bueno, que la lista de cosas es muy larga. Y, claro, recuperar fuerzas en los "pubs" dispuestos a tal efecto por todo el juego, donde además podrás comprar armas, sí, de esas extravagantes que hemos mencionado.
La experiencia de juego es tan única como sólo puede serlo en los juegos de Planet Moon, y es que estos chicos son capaces de combinar la más exultante tecnología y calidad artística, con una jugabilidad a prueba de bombas (incluso de la Topsy Turvy, que ya es decir).

Reminiscencias del pasado

Las numerosas virtudes que encierra «Armed & Dangerous», comprobadas tras jugar con la primera versión existente, ocultan sin embargo algo que, o bien te llenará de entusiasmo, si te gusta Planet Moon, o bien te defraudará un poco, si te gusta Planet Moon, también. Y es que, por momentos, es inevitable que aflore la sensación de que algunas partes del juego son excesivamente parecidas a «Giants», el precedente trabajo del estudio.
¿Es esto malo? Pues hombre... No, necesariamente, como acabamos de decir. Pero conociendo al estudio, quizá sí resulte algo fuera de lugar, ya que el conjunto se muestra más original que algunas de sus partes.
Lo que también viene a reforzar otra de las marcas de la casa, y es que la solidez de los juegos producidos por este estudio, es como la de una roca. Y, si al fin y al cabo lo que queremos es divertirnos, las maneras que apunta «Armed & Dangerous», pese a todo, son magníficas como era de esperar.

Esperando

Sólo queda poco más de un mes para comprobar que la versión final del juego, y sus 21 fases, son tan explosivas como parecen, o que quizá el estudio se ha deshinchado desde su anterior trabajo. Pero, eso sí, nuestro consejo es que no pierdas de vista, en todo caso, a «Armed & Dangerous», porque si lo que te gusta es la acción y la innovación, puede que estés ante tu juego ideal. Así que, mucho ojo.

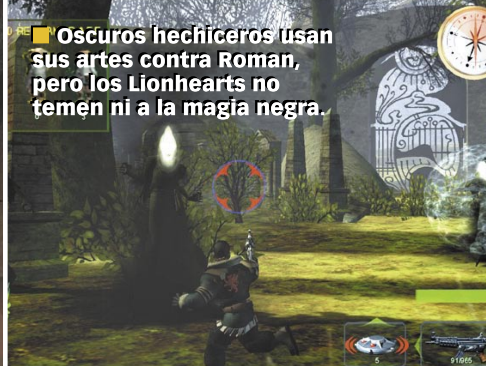
F.D.L.



¡Volare... oh, oh! Gracias al jet pac, Roman es capaz de llegar a cualquier lugar, por inaccesible que parezca.



Usar las armas fijas es una buena opción para quitarte de en medio a los enemigos y sus guaridas.



Oscuros hechiceros usan sus artes contra Roman, pero los Lionhearts no temen ni a la magia negra.

¿Sabías que...

el diseño de algunas de las armas que aparecen en el juego ya fue considerado por Planet Moon para ser incluido en su anterior juego, «Giants: Citizen Kabuto»?

Esas armas...





EL DISEÑO DEL ARMAMENTO en «Armed & Dangerous» es realmente único. No sólo por su eficacia, sino porque, salvo en los juegos anteriores de Planet Moon, jamás se ha visto una combinación tan ingeniosa y original de artefactos pensados para quitarse de en medio a todo tipo de enemigos. Desde el rifle que dispara tiburones de tierra, hasta el lanzagranadas, pasando por el inevitable rifle de francotirador, es inevitable esbozar una amplia sonrisa cada vez que encontramos y probamos un nuevo arma contra nuestros enemigos.

LAS ARMAS SECUNDARIAS, O ESPECIALES, ponen la guinda al pastel. Las bombas adhesivas, las bombas de tiempo, el agujero negro o la excepcional Topsy Turvy, son muestra de verdadero talento y todo un hallazgo de ingenio en el diseño.

- En preparación: **PC, Xbox**
- Estudios/Compañía: **PLANET MOON/LUCASARTS**
- Género: **ACCIÓN**
- Localización: **Sí (textos)**
- Fecha de lanzamiento: **FEBRERO 2004**
- Página web: ***www.lucasarts.com***

Gran Concurso

El Hobbit
Así comienza la historia

¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!
¡ENVÍA UN SMS DESDE TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!



Micromanía

BASES DEL CONCURSO

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
3.- Los premios no serán canjeables por dinero
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.- Fecha límite para entrar en sorteo: 25 de enero de 2003.

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después dela realización del pertinente sorteo.

SORTEAMOS 20 PACKS CON EL JUEGO «EL HOBBIT» + UNA CAMISETA + EL JUEGO «LA COMUNIDAD DEL ANILLO»

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5354 desde tu móvil poniendo la palabra: HOBBIT seguido de un espacio y tus datos personales

Robin Hood Defender of the Crown

Robar a un ladrón...

¿Un juego con un montón de fases moviditas, basado además en un clásico de los 80?... Bueno, pues eso de montar a caballo, luchar con espada y manejar ejércitos suena muy bien, pero... ¿está a la altura de la actualidad?

Primera impresión

SÍ nos gusta

- La gran actualización de un título mítico, fiel a sus cualidades.
- La mezcla entre acción y estrategia ofrece un original estilo de juego.
- Cuenta con una interfaz muy intuitiva.
- El completo tutorial nos sumerge de lleno en la historia y facilita la comprensión de las distintas y variadas fases del juego.

NO nos gusta

- Las escenas de disparos con flechas y los torneos parecen algo sosos.
- La parte de estrategia ofrece pocas opciones.
- La cámara, en combate, tiene problemas que exigen depuración.

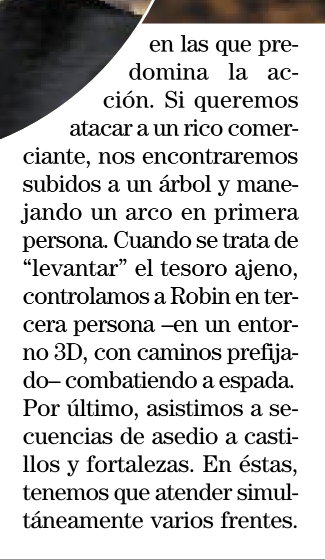
PRIMERA IMPRESIÓN: Una renovación muy interesante de un clásico, con buenas fases de acción.

BUENO REGULAR MALO

Los más veteranos recordaréis un sensacional juego, de los primeros que empezaron a mezclar géneros, que marcó una época en la década de los 80. «Defender of the Crown» se convirtió en un auténtico modelo de innovación. Pues bien, 15 años después, Cinemaware, la compañía creadora del juego original, ha decidido actualizarlo y permitirnos redescubrirlo, con un "look" adecuado a los tiempos que corren. Pero, eso sí, manteniendo el sistema y diseño que hizo de «Defender of the Crown» uno de los juegos más reverenciados de la historia de Amiga y PC.

Fiel al original

«Robin Hood. Defender of the Crown» parte de la premisa de ofrecer casi a partes iguales estrategia por turnos y secuencias de acción, ambientadas en la época medieval. La historia, nos sitúa en Inglaterra, justo en el momento en que Ricardo Corazón de León se ha ido a las Cruzadas y se le da por muerto. El príncipe Juan, personaje de dudosa catadura moral, se autoproclama rey y somete al país a un régimen de miedo y terror. Nosotros encarnamos a Robin Hood, el famoso aventurero que roba a los ricos para dárselo a los pobres, y que ahora se encarga de una misión mucho más complicada: unificar el Reino de Inglaterra y destronar al rey usurpador. Para ello tenemos que ir conquistando los distintos territorios de un mapa 3D dominados por varios señores feudales. Para ganar dinero con el que pagarles, y hacer justicia a la fama del protagonista, podemos hacer que Robin asalte caravanas, participe en torneos a caballo o haga incursiones a la cámara del tesoro de los rivales. Y aquí es precisamente donde se insertan las fases en las que predomina la acción. Si queremos atacar a un rico comerciante, nos encontraremos subidos a un árbol y manejando un arco en primera persona. Cuando se trata de "levantar" el tesoro ajeno, controlamos a Robin en tercera persona –en un entorno 3D, con caminos prefijados– combatiendo a espada. Por último, asistimos a secuencias de asedio a castillos y fortalezas. En éstas, tenemos que atender simultáneamente varios frentes.





¿Sabías que...



...los programadores te permiten jugar a una edición remasterizada del «Defender of the Crown» original desde su página web?

■ Como en el «Defender of the Crown» original, podemos batirnos en justas medievales.

■ Para asediar los castillos hemos de emplear a fondo las catapultas.

■ Desde este mapa podemos gestionar nuestro ejército y trazar una estrategia.

A qué se parece...



■ La saga «Heroes of Might and Magic» parece haber inspirado la interfaz de las batallas.



■ «RISK II», conversión del famoso juego de tablero, tiene un sistema de gestión de ejércitos similar.

Para ello, el juego adopta una perspectiva de cámara y una interfaz adecuadas para su faceta estratégica.

Sin complicaciones

Pero, pese a lo que pueda parecer por su variado desarrollo, «Robin Hood» es un juego sencillo de entender y controlar. Tanto es así, que –quizá por su respeto al original– da lugar a una excesiva "ligereza" en su vertiente estratégica. La presencia de fases de acción puede compensar esta falta de profundidad, resultando más variado que la mayoría de títulos del género, si lo que queremos es "picar" de todo un poco.

M.J.C.

▶En preparación:
PC, XBOX, PS2
▶Estudios/Compañía:
CINEMAWARE/CAPCOM
▶Género:
ESTRATEGIA
▶Localización:
Sin confirmar
▶Fecha de lanzamiento:
Febrero 2004
▶Página web:
www.cinemaware.com

Afrika Korps vs Desert Rats

La guerra fue así

Ya no hace falta tener un abuelo octogenario para poder ir por ahí contando batallitas de la guerra. Con tu PC y este juego podrás experimentar de primera mano el combate codo con codo con el mismísimo Zorro del Desierto.

Primera impresión



SÍ nos gusta

- El rigor histórico que destila el juego por todos sus poros.
- La amplia selección de unidades.
- La posibilidad de robar y utilizar los vehículos enemigos.
- La larga lista de misiones y escenarios.
- Que se hayan introducido unidades aéreas.



NO nos gusta

- Puede resultar algo complejo para los menos veteranos.
- Sus requisitos prometen ser bastante elevados.
- El multijugador sólo es para cuatro jugadores.

PRIMERA IMPRESIÓN: Un buen juego de estrategia, inspirado en los wargames clásicos.



BUENO REGULAR MALO

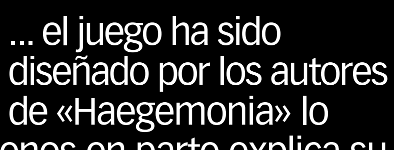
De un tiempo a esta parte la Segunda Guerra Mundial parece haberse convertido en uno de los temas favoritos de los desarrolladores de juegos, y «Afrika Korps» no será, desde luego, el primer juego de estrategia en tiempo real inspirado en ella. Sin embargo, sí que parece muy bien colocado para la pelea por ser uno los más detallados y realistas.

Estrategia en detalle

El juego reproduce parte del enfrentamiento entre las fuerzas del eje (los Afrika Korps) y las fuerzas aliadas (las Ratas del Desierto) en África, durante la Segunda Guerra Mundial. La ambientación es rigurosamente histórica y, de hecho todas las misiones incluidas reproducen batallas o escaramuzas reales y están completamente documentadas con mapas y datos.

El sistema de juego es el propio de los títulos de este género, con decenas de unidades controladas con el ratón y a través de un interfaz que incluye, además de botones para habilidades especiales, un minimapa de todo el escenario. Entre los aspectos más originales del juego destaca la sustitución de la gestión de recursos por un sistema de puntos que el jugador recibe antes de cada misión y que puede emplear para confeccionar su ejército "comprando" sus unidades de entre el repertorio de las que están disponibles. Igualmente, se ha introducido un sistema mediante el cual la resolución de objetivos secundarios y ocultos garantiza el acceso a unidades especiales en futuras misiones, y además existe la posibilidad de, como en la vida real, ocupar y utilizar los vehículos enemigos después de acabar con sus ocupantes. Y es que el realismo es precisamente uno de los aspectos más prometedores del juego, no sólo por el mencionado rigor histórico, sino porque todas y cada una de las más de 25 unidades de cada bando es una réplica detallada de una unidad real.





¿Sabías que...

... el juego ha sido diseñado por los autores de «Haegemonia» lo que al menos en parte explica su prometedor acabado gráfico?

Jugar durante horas

No parece, a priori, que «Afrika Korps» vaya a andar precisamente corto de contenido, y es que con sus dos campañas, con más de veinte misiones, su modo de esce-

La posibilidad de dar órdenes a las unidades mientras estamos en pausa reduce la complejidad.

Todas las misiones van acompañadas de su mapa y su informe histórico.

El motor gráfico genera sombras en tiempo real para todas las unidades.



A qué se parece...



El motor gráfico 3D y el sistema de juego tiene muchos puntos en común con el de «Empires».



«Hidden & Dangerous 2» también contempla el frente africano durante la Segunda Guerra Mundial.

narios independientes, su modo multijugador para hasta cuatro jugadores y sus tres niveles de dificultad, no es probable que la rejugabilidad sea uno de sus problemas.

Y si a todo esto le sumamos un motor 3D bastante prometedor, que no sólo ofrece un elevado nivel de detalle en todos los modelos sino que cuenta también con unos efectos visuales realmente interesantes, el resultado ha de ser un juego que no sabemos si llegará a conectar con el gran público, pero que promete ser una oferta difícil de rechazar para los aficionados más veteranos al género.

J.P.V.

▶En preparación:
PC
▶Estudios/Compañía:
DIGITAL REALITY/ MONTE CRISTO
▶Género:
ESTRATEGIA
▶Localización:
SÍ
▶Fecha de lanzamiento:
Primavera 2004
▶Página web:
www.digitalreality.hu



Deus Ex. Invisible War

Un enemigo invisible. Ataques terroristas. Un protagonista que puede moverse con total libertad de acción. Poderosas facciones que ocultan secretos capaces de cambiar la faz del mundo. La lucha por la tecnología más destructiva. Cyborgs. Robots. El futuro... «Deus Ex: Invisible War» es eso, y mucho más. La tecnología gráfica más espectacular se une a un diseño de acción simplemente magnífico. ¿Te gusta el sigilo? Sé sigiloso. ¿Prefieres la acción? Lánzate al ataque. Un verdadero sueño.



Joint Operations. Typhoon Rising

La Guerra del siglo XXI, en su máxima expresión de realismo y crudeza. Ese es el objetivo de NovaLogic en «Joint Operations». Con las miras puestas en el modo multijugador, apuesta por la jugabilidad, la suma de esfuerzos entre jugadores humanos –el "team deathmach" es la "madre del cordero"– la ambientación, la libertad de acción y el realismo. ¿Conseguirá además ser divertido? Todo apunta a que sí.

ASÍ TRABAJAMOS

¿Quieres saber cómo hacemos la review de un juego? No hay problema. En estas páginas están todos los secretos de Micromanía... bueno, todos, todos no, pero casi.

Desde la redacción



Santiago Tejedor

Toma dos tazas

Querías rol? ¿Querías más Star Wars?... Pues este mes estás bien servido de novedades. Aprovechando la ocasión, hemos podido experimentar con «Galaxies» y «Caballeros de la Antigua República» y de paso comparar. El primero, un juego de rol online, basado en un mundo persistente y el otro, mucho más convencional. Ambos con una tecnología avanzada, aunque en el caso de «Galaxies» y pese a su potencial, con muchos aspectos por depurar. «Caballeros» se sitúa en la cumbre del género. Y es que ya quedan lejos los tiempos que referirse al rol pasaba por hablar de dragones y mazmorras.

LA CUESTIÓN DEL MES

Elige ambientación para tu próximo juego de rol: ¿Dungeons & Dragons o Star Wars?

■ **Somos jugadores** y escribimos para jugadores. Los que hacemos Micromanía somos apasionados y expertos en la revisión y valoración de juegos.

■ **Nuestros análisis** son honrados y garantizan la mayor objetividad posible. Si esto implica decir que un juego no es bueno, independientemente de quién sea su responsable y las consecuencias que pueda acarrear, lo haremos.

■ **Micromanía no valora** un juego en función de su nacionalidad, compañía o distribuidor. Sólo nos interesa el juego.

■ **No analizamos versiones piratas**, betas de preview, alfas inestables, demos, ni versiones no disponibles en el mercado español, aunque hayan aparecido ya en otros países.

■ **Sólo analizamos** versiones finales. Aunque preferimos usar la misma copia que se puede comprar en una tienda, en ocasiones nos vemos forzados a utilizar copias "gold" –versiones finales, pero no producidas–. A veces, esto puede implicar que no sea posible valorar en su justa medida aspectos como el modo multijugador. Si eso ocurre, no diremos que esta opción "funciona perfectamente".

■ **Micromanía elige** un juego de Referencia para cada género, que define los cánones del género en cuestión. Cualquier juego puede superar a esta Referencia en un aspecto, pero quizá no en todos. Los juegos se valoran según sus propios méritos.

■ **Las sucesivas entregas** de un juego, y las expansiones, se valoran no sólo por lo que ofrecen, sino por cómo y cuánto mejoran al título original en que se basan.

■ **Muchos análisis** harán alusión a otros títulos. Esta comparación sólo se usa en beneficio del lector, para ayudarle a encontrar similitudes sobre los aspectos que se valoran.

■ **Cada juego es analizado** por una persona que posea una gran experiencia en ese género. Nunca ocurrirá que escriba sobre un juego de acción, un experto en rol, o viceversa. Quién habla, lo hace con conocimiento de causa.

■ **En cada análisis** se valoran aspectos como gráficos, banda sonora, efectos de audio, diseño de acción, interfaz, jugabilidad, diversión, modo multijugador (si es el caso), inteligencia artificial, dificultad, manuales (si es que existen), localización (calidad de la traducción total o parcial del juego), precio, realismo y número de horas de juego que ofrece.

■ **Cada título se juega** hasta el final. Y si no es posible, se juega el máximo número de horas hasta que se puedan valorar todos y cada uno de los detalles del mismo con absoluto rigor.

■ **Cada título se prueba** en tantos equipos como sea posible para verificar cualquier incompatibilidad. En función de los resultados obtenidos ofrecemos una recomendación sobre el PC para jugar en condiciones adecuadas. Esta recomendación no tiene por qué coincidir con los datos del fabricante.

■ **La puntuación** se ajusta al sistema creado por y para Micromanía, y no a ningún otro. Si un juego obtiene una nota determinada en Micromanía, no tiene por qué coincidir con la valoración que se le haya dado en otros medios.

Al detalle

En Micromanía pretendemos darte la información más completa y rigurosa sobre los juegos que aparecen en el mercado. Por ello, incluimos en los análisis los datos más precisos, al tiempo que evaluamos todos los contenidos de cada título.

Review A EXAMEN
Lock On: Air Combat
El "sim" del año

LA REFERENCIA
El juego que se considera por Micromanía como el máximo exponente de su género es el que aparece en cada análisis concreto. La nota final del análisis no dependerá de una comparación, punto por punto, con el título de Referencia, pero sí ayudará como un indicativo para el lector, al comparar ambos títulos.

INFOMANIA
Los requisitos mínimos por el fabricante, al detalle, más información complementaria de precio, localización, calificación de ADESE y página web, entre otras cosas. Encontrarás también información acerca de los contenidos del juego, no explicada necesariamente en la caja del mismo: opciones de juego, fases, personajes, conexión online, etc.
Te contamos el equipo sobre el que se ha probado el juego y una recomendación de hardware, realizada por Micromanía, que no ha de coincidir necesariamente con la del fabricante.

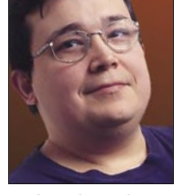
Quién es quién

Nuestros expertos tienen su corazoncito y sus preferencias, y aquí os contamos los géneros favoritos de cada uno y los juegos a los que está jugando en este momento.



JORGE PORTILLO
Redactor
Géneros: Rol, Estrategia.
A lo que juega: Caballeros de la Antigua República, Empires, The Simpsoms, Worms 3D

A mi me gusta el rol, hasta si lo ambientan en "Los Mundos de Yupi".



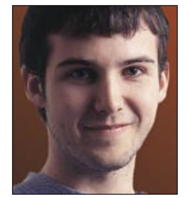
ANSELMO TREJO
Colaborador
Géneros: Deportivos, Velocidad, Acción
A lo que juega: Pro Evolution Soccer 3, NFS Underground

Mientras no lo ambienten en la Liga de Campeones, paso de rol.



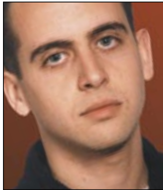
JUAN ANTONIO PASCUAL
Colaborador
Géneros: Aventura, Estrategia, Acción.
A lo que juega: Prince of Persia, The Westerner, Uru

Puestos a empuñar un espada, prefiero que sea un sable láser.



ANTONIO DOPAZO
Colaborador
Géneros: Rol, Estrategia, Acción.
A lo que juega: Lock On, Caballeros, Call of Duty.

El rol es D&D, y los experimentos mejor con gaseosa.



JACOBO MARTÍNEZ
Colaborador
Géneros: Acción, Estrategia.
A lo que juega: Max Payne 2, Empires, Spellforce, Call of Duty, Hidden & Dangerous 2

El universo Star Wars es tan conocido que es como jugar en casa.



RECUADROS
Información complementaria y ampliada de puntos concretos del juego, sobre los que merece la pena detenerse por diversas razones. Descubre algunos de los porqués de la valoración final, en estos apartados.

ALTERNATIVAS
Si te gusta un género, pero no te convence la oferta concreta del juego analizado, Micromanía te sugiere un par de títulos alternativos. Esta recomendación no implica, necesariamente, que sean juegos mejores o peores que el comentado. Tan sólo se trata de una posibilidad de elección dentro del mismo género. Encontrarás también el número en que se comentó, y la puntuación que obtuvo, por si deseas ampliar la información.

TOMA NOTA
El veredicto final de la review. Valoración sobre los contenidos, los puntos fuertes y los puntos flojos del juego, la puntuación para los modos de un jugador y multiusuario (si existe), así como las ventajas e inconvenientes de ambos modos de juego.

Así puntuamos

En Micromanía somos exigentes al máximo con la calidad de un título. Múltiples factores son tenidos en cuenta al puntuar. Con la ayuda de esta tabla se despejará cualquier duda sobre la nota obtenida por cada juego.

0-29 **Lo peor.** Ni lo mires. Es más, no debería ni existir. No es que sea malo, es que llamarlo "juego" es un contrasentido. Quizá como posavasos sa-ques rendimiento al CD en cuestión.

30-49 **Malo.** Buenas ideas que no siempre ofrecen buenos resultados junto a auténticos despropósitos que no merecen la pena que les dediques demasiado tiempo. Quizá encuentres algo que te pueda atraer y no sea del todo lamentable.

50-69 **Aceptable.** Juegos que van desde una calidad en torno a la media, a títulos que no defraudan en conjunto. No ofrecen problemas graves en ningún apartado concreto, pero no terminan de convencer. De ti dependerá decidir si merece la pena.

70-79 **Bueno.** Cuando un juego aparece con una nota de este intervalo no lo dudes: es un buen título. No se trata necesariamente de un juego excelente en todos sus apartados, pero seguro que merece la pena que si tienes oportunidad te hagas con él. Sin duda, te lo pasarás muy bien.

80-89 **Muy bueno.** Grandes juegos a los que les falta esa pizca para convertirse en verdaderas genialidades. Y, en todo caso, merecedores de tu atención, sin lugar a dudas. No deberías dejar pasar la oportunidad de hacerte con él.

90-100 **Obra maestra.** Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor en cualquier género. Imprescindible.

JUEGO DEL MES

Muchos aspectos decidirán qué título se convertirá cada mes en el juego más importante para la redacción de Micromanía. Uno y sólo uno, que quedará claramente identificado gracias a este sello de calidad.

JUEGO RECOMENDADO

Originalidad, calidad, innovación en un género, mejoras significativas en una expansión sobre el juego original (¿por qué no?) y, sobre todo, diversión, son algunos factores que nos llevan a recomendar un título específico. Si ves este sello, es que merece la pena.

En pocas palabras



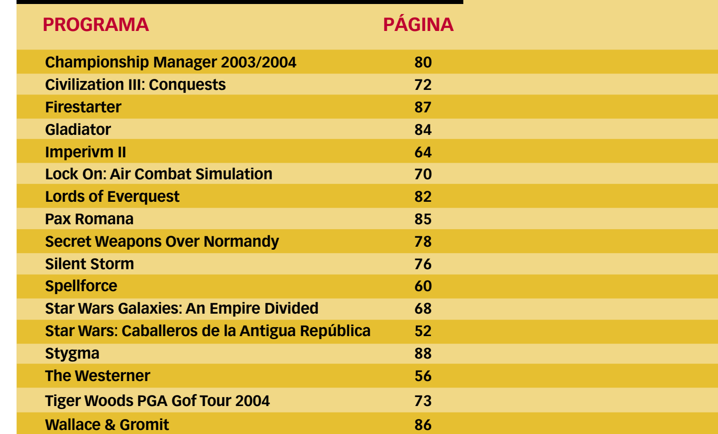
SÍ nos gusta

- Poder disfrutar por fin de un juego de rol de la calidad de «Caballeros de la Antigua República» ambientado en el universo Star Wars.
- Comprobar que la industria española es capaz de producir una aventura tan estupenda como «The Westerner».
- Que de una mezcla tan variada como estrategia, rol y acción haya surgido el excelente título «Spellforce».
- El esmero y el cuidado que pone FX en todas sus producciones, también, por supuesto, en «Imperivm II».

NO nos gusta

- Que «Lords of Everquest» no haya explotado todo el potencial del popular juego online.
- Que la genial serie de animación «Wallace & Gromit» siga sin tener un juego a su altura.
- Que «Secret Weapons Over Normandy», divertido pero demasiado sencillo, no haya estado a la altura de las expectativas.
- Que los usuarios europeos de «Galaxies» tengan que pagar más por jugar que los americanos.
- Que «Stygma» aporte tan pocas novedades con respecto a «Schyzo».

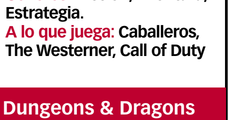
Índice de contenidos



A. DISCRIMINACION B. DROGAS C. PALABROTAS D. MÁS DE 3 AÑOS E. MÁS DE 7 AÑOS F. MÁS DE 12 AÑOS G. MÁS DE 16 AÑOS H. MÁS DE 18 AÑOS I. SEXO-DESNUDOS J. TERROR K. VIOLENCIA

JAVIER MORENO HIDALGO
Colaborador
Géneros: Estrategia, Velocidad, Acción
A lo que juega: Spellforce, Call of Duty, Pro Evo. Soccer 3

Mientras el sistema de juego sea bueno, no me parece tan importante.



JESÚS DE LA FUENTE
Colaborador
Géneros: Acción, Aventura, Estrategia.
A lo que juega: Caballeros, The Westerner, Call of Duty

Dungeons & Dragons es un universo mucho más rolero, está claro.



Caballeros de la Antigua República

La fuerza del rol

¿Otro juego de "Star Wars"? Sí, pero esta vez no se trata de repartir mandobles con el sable ni de aniquilar cazas imperiales. Estamos ante un título que aprovecha al máximo el universo de Lucas para ofrecernos rol de "pata negra", con gráficos de última generación.

El título que nos ocupa no debe confundir por su aspecto; pese a usar una vista en tercera persona y parecerse estéticamente a «Jedi Academy» no es una aventura con componentes de acción. El sistema de combates, la iconografía, el interfaz de juego y un marcado componente conversacional nos indican que estamos ante rol del bueno.

Ha nacido un Jedi

Nada más empezar una nueva partida de «Caballeros de la Antigua República» debemos definir las aptitudes y las características físicas de nuestro "alter ego", utilizando para ello una adaptación del sistema de reglas de "Dungeons & Dragons" en la que disponemos de tres clases básicas a escoger (guerrero, explorador o infiltrado). Cuando alcancemos la categoría de Jedi,

La referencia



NEVERWINTER NIGHTS



- **Ambos juegos utilizan el mismo sistema de reglas, el del juego de rol de mesa "D&D".**
- **El motor gráfico de «Caballeros...» supera en complejidad y calidad al «Neverwinter».**
- **La ambientación es muy distinta en ambos juegos.**



El sistema de reglas "D&D" es complejo, pero es asequible para los más novatos.



Las texturas faciales, sobre todo en las distintas razas alienígenas, se repiten con frecuencia.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon XP 2600+, Athlon XP 2400+** ▶RAM: **512 MB, 256 MB** ▶Tarjeta 3D: **Radeon 9800 PRO, GeForce 4 4200**



FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC, Xbox** ▶Género: **Rol** ▶Idioma: **Castellano** (textos y manual), **Inglés** (voces) ▶Edad Recomendada (PEGI): **12+** ▶Estudio: **Bioware** ▶Compañía: **Lucas Arts** ▶Distribuidor: **Activision** ▶Número de CDs: **4** ▶Fecha de lanzamiento: **9/12/2003** ▶PVP Recomendado: **49,95 euros** *(8.311 ptas.)* ▶Página Web: **www.lucasarts.com/products/swkotor** Contiene galería de imágenes, foros de discusión e información del juego. Interesante, pero algo escasa en contenidos extras.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Personajes disponibles: **10** ▶Personajes en combate: **3** ▶Poderes de la fuerza: **Más de 40** ▶Número de mundos: **7** ▶Editor: **No** ▶Multijugador: **No aplicable.** ▶Modos multijugador: **No aplicable.** ▶Opciones de conexión: **No aplicable.**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Athlon, Pentium 1 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **4 GB** ▶Tarjeta 3D: **64 MB** ▶Módem: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Athlon XP, Pentium 4 2 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Disco Duro: **4,5 GB** ▶Tarjeta 3D: **Radeon 9600 Pro, GeForce FX 5600 Ultra**





■ Los efectos visuales, en especial durante los combates, son de gran calidad, como se puede apreciar en la imagen.

■ No es Jabba, pero lo parece. Todo es tan impresionante como en el cine.



■ Los escenarios son bellos, pero no son interactivos.

Reinventando el inventario





CADA PERSONAJE dispone de un inventario de objetos y una selección de complementos de combate equivalentes a las "armaduras, yelmos, espadas y escudos" de los juegos basados en el universo "D&D", aunque su uso y propiedades han sido adaptados para el universo "Star Wars".

PARA OBTENER objetos podemos registrar baúles, robarlos mediante la fuerza o bien ganarlos con nuestro sudor en peleas o retos. También existe la posibilidad de entrar en áreas plagadas de objetos "gratuitos".

LOS MERCADERES son otra forma de obtener objetos, y existen varias clases repartidas por los diferentes mundos. Unos son médicos, otros venden utensilios de defensa, otros trafican con armas e incluso los hay dedicados sólo a cartas de Pazaak.

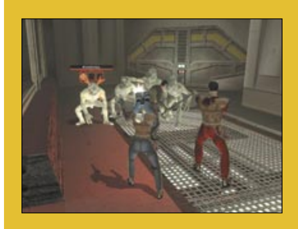
LA UTILIZACIÓN DE LAS MÁS QUE PROBADAS REGLAS DEL JUEGO DE MESA "D&D" GARANTIZA UNA JUGABILIDAD CLARA Y EQUILIBRADA DURANTE TODO EL JUEGO

nuestro personaje podrá optar entre la lucha con sable láser, el uso de poderes a distancia, o una combinación de ambos modos. Todo ello influido por las variables iniciales básicas de fuerza, destreza, constitución, liderazgo, inteligencia y carisma, así como por habilidades en el manejo de ordenadores, de explosivos, en sigilo, reparaciones, seguridad y un largo etcétera imposible de enumerar. Además, contamos con más de cuarenta habilidades "mágicas" o mejor dicho poderes Jedi, que consumen "fuerza" (equivalente al maná de los juegos de rol clásicos) y otros muchos modificadores relativos a habilidades estándar.

De paseo por la Galaxia

Una de las grandes bazas de «Caballeros…» es la gran diferenciación entre las personalidades de los aliados que nos acompañan. Comenzamos junto a Carth Onasi, un piloto inquieto por nuestras inclinaciones políticas, pero más tarde se unen a nuestra causa mercenarios, un wookie e incluso a un robot asesino y una chica Jedi. Lo más destacable es que cada uno de esos seres dispone de su propio pasado y motivaciones, lo que provoca discusiones cruzadas que complementan el argumento e incluso ponen en peligro la unidad del grupo. Otro aspecto diferenciador del juego es la clasificación inequívoca de las acciones. Estas pueden ser positivas (generan puntos del lado de la luz), neutrales (no generan puntos) o negativas (generan puntos del lado oscuro). Por ejemplo, podemos optar por conversar con un Jedi descarriado, o bien matarle para ganar puntos de lado oscuro. En otras ocasiones sucederá a la inversa; actuar de forma irascible y vio- ►►

Duelo al sol





LOS CHOQUES son espectaculares, las espadas provocan un estallido de chispas al chocar, los rayos láser cruzan la pantalla, y sin embargo nada de ello es el resultado de aporrear el teclado, sino de las habilidades y objetos de los personajes.

UNOS SEGUNDOS antes de que se produzca el encuentro fatal, la acción se detiene y podemos salvar la partida, seleccionar las armas con las que atacar o asignar los objetivos a cada personaje, teniendo en cuenta sus virtudes y sus limitaciones.

CADA MIEMBRO de nuestro pelotón dispone de tres acciones que podemos poner "en cola". Una vez todos hayan realizado sus ataques, se pondrán a luchar en modo automático, a no ser que detengamos la acción de nuevo para asignarles nuevas órdenes.



La ambientación de las cantinas, y en general en todo el juego, está cuidada hasta el último detalle, aunque a veces el rendimiento se resiente



Como en todo JDR que se precie, la exploración es fundamental.

La abundancia de pruebas y minijuegos aligera la aventura.

lenta no tendrá consecuencias, pero mostrarnos generosos y condescendientes nos llevará al lado de la luz y nos reportará créditos o buena fama. En nuestra mano está conservar un equilibrio, o bien decantarnos por seguir el camino Jedi o el Sith.

También salta a la vista que Bioware ha creado los siete mundos disponibles con un gran realismo gráfico. Las texturas del terreno, los ropajes y armaduras de los personajes e incluso la vegetación y el agua nos harán creer que estamos visitando un lugar exótico en los confines del universo. Afortunadamente el juego implementa un sistema de mapas que nos permiten reconocer el terreno y regresar con un clic de ratón al punto de partida para desde ahí retomar la aventura en el lugar en la que la abandonamos. Esto es útil si queremos recobrar energía vital, cambiar de personajes o traficar con objetos. También existe la posibilidad de apostar créditos al Pazaak (un juego de naipes muy divertido), e incluso competir en las carreras de vainas.

LA ENORME CALIDAD GRÁFICA Y SU INNEGABLE ESPECTACULARIDAD TIENEN UN COSTE ELEVADO EN TÉRMINOS DE REQUISITOS DE HARDWARE

Uno de los grandes

Hay algunos defectillos que impiden al juego llegar a lo más alto. Al cabo de unas horas es fácil darse cuenta de que los rostros de los NPCs se repiten mucho para ahorrar texturas (sobre todo los alienígenas) y por alguna razón desconocida resulta imposible asignar las teclas de dirección al movimiento del personaje, por lo que hay que conformarse con el clásico "W,A,S,D". Seleccionar cosas con el ratón es cómodo, aunque hubiésemos preferido la presencia activa del puntero en todo momento en lugar de tener que pulsar el botón derecho para que aparezca. Pese a todo, estamos, sin duda, ante un título sobresaliente, que pasará a convertirse en uno de los grandes del género, si es que no lo es ya.

J.M.G.

Toma nota

Un juego largo, complejo y repleto de retos apasionantes.

LO BUENO:
- La belleza de los escenarios.
- Diálogos inteligentes y un guión magistral.
- El sistema de combate D20.
- No hay linealidad, sino cientos de objetivos diferentes.

LO MALO:
- Se necesita una buen PC.
- El inventario podría estar mejor organizado.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
94	NO TIENE

ALTERNATIVAS

STAR WARS GALAXIES
Se trata también de rol ambientado en "Star Wars", pero sólo online y en un universo persistente.
▶Comentado en MM 108 ▶Puntuación: 80

EL TEMPLO DEL MAL ELEMENTAL
Rol en 2D, del de toda la vida, ambientado en el popular universo de Dungeons & Dragons.
▶Comentado en MM 107 ▶Puntuación: 96

PRODUCTO Micromanía RECOMENDADO

The Westerner

La aventura más clásica

Siete años después de «3 Skulls of the Toltecs», Revistronic vuelve con una segunda parte que, a pesar de usar un motor 3D, se basa en los pilares de la aventura: manejo con ratón, uso de objetos, y un argumento muy trabajado.

Definir «The Westerner» es sencillo: se trata de «Monkey Island» en el Oeste, adaptado a la tecnología del siglo XXI. Pero una definición tan simple no hace justicia al ánimo de innovar de Revistronic. Todo lo bueno que ha dado el género de la aventura gráfica está aquí: un argumento bien hilvanado, diálogos interesantes y divertidos, ausencia de escenas de acción, y puzzles encadenados basados en el uso de objetos. Pero «The Westerner» consigue lo que «URU: Beyond Myst» o «Broken Sword III» dejaron por imposible: un motor 3D de primer nivel que se puede manejar con el ratón.

Cowboy solitario

«The Westerner» nos pone en el pellejo de Fenimore Fillmore, un atolondrado vaquero al que una intoxicación por alcachofas termina hundiendo hasta el cuello

La referencia

LA FUGA DE MONKEY ISLAND

- **Ambos juegos comparten un desarrollo y estilo humorístico casi idéntico.**
- **«The Westerner» usa un motor 3D total, frente a los fondos 2D de «La Fuga de Monkey Island».**
- **La interfaz de «The Westerner» es mucho más cómoda, y las animaciones de los protagonistas, muy superiores.**



Las cámaras están muy bien colocadas para simular la perspectiva de las aventuras clásicas.



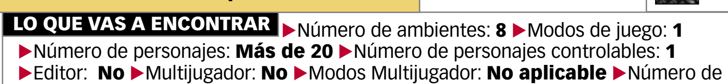
Las escenas cinemáticas se insertan a la perfección en el desarrollo del juego.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 4 2,4 GHz, Athlon 1,6 GHz** ▶RAM: **512 MB, 256 MB** ▶Tarjeta 3D: **Geforce FX 5900 Ultra 256 MB, Geforce 4 MX 64 MB** ▶Conexión: **No requiere**

7+

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Aventura** ▶Idioma: **Castellano** ▶Edad Recomendada (PEGI): **7+** ▶Estudio: **Revistronic** ▶Compañía: **Planeta DeAgostini Interactive** ▶Distribuidor: **Planeta DeAgostini Interactive** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Recomendado: **29,95 euros** *(4.983 ptas)* ▶Página web: ***www.revistronic.com/games/westerner/westerner.htm*** Videos, pantallas, argumento y características del juego. Prescindible.



LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de ambientes: **8** ▶Modos de juego: **1** ▶Número de personajes: **Más de 20** ▶Número de personajes controlables: **1** ▶Editor: **No** ▶Multijugador: **No** ▶Modos Multijugador: **No aplicable** ▶Número de jugadores: **No aplicable** ▶Opciones de conexión: **No aplicable**

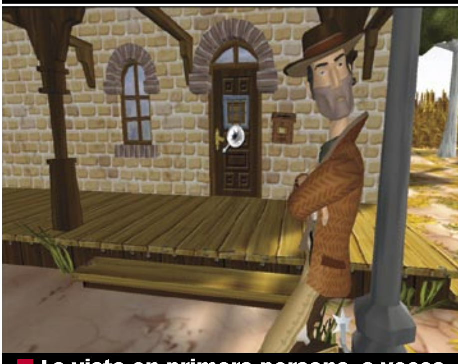
LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 733 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco duro: **1 GB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB** ▶Módem: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 1 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco duro: **1 GB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB** ▶Módem: **No requiere**





Las animaciones alcanzan cotas pocas veces vistas en un juego de ordenador y son dignas de la mejor película de animación.



La vista en primera persona, a veces, produce ángulos muertos.



El modelado de los personajes, sobre todo las caras, resulta soberbio.

El rey del puntero





UN RATÓN Y UNA MANO es todo lo que necesitas para jugar a «The Westerner». Con el botón izquierdo le dices a Fenimore que se dirija a cualquier lugar, y con el derecho alternas entre los iconos de mirar, coger y hablar, para interactuar con objetos y personajes.

AL USAR EL ICONO EXAMINAR, el motor 3D te coloca en los ojos del protagonista, para observar los objetos con mayor detalle. El inventario se sitúa en la parte superior de la pantalla, y siempre estará lleno con más de una docena de objetos.

EN LAS CONVERSACIONES, la cámara muestra a los participantes. Unos iconos con forma de cara situados en la parte derecha permiten elegir las preguntas. Cambian en función de los objetos recopilados y las pistas obtenidas.

LA INTERFAZ ES SENCILLA DE MANEJAR Y MUY INTUITIVA, PERO CUANDO LA CÁMARA SE DESLIZA A VECES RESULTA DIFÍCIL COLOCAR EL PUNTERO EN LOS OBJETOS

en una guerra entre vaqueros y granjeros. Antes de que se dé cuenta tiene que encontrar armas, reforzar las defensas, contratar combatientes y detener el tren que llega cargado de matones al servicio del malvado William Starek. Este planteamiento ya deja clara una de las virtudes del juego, y es que nos encontramos ante una aventura no lineal, lo que reduce drásticamente los atascos.

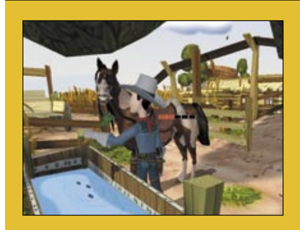
Para aumentar la tensión, aparece la bella Rhiannon Starek, sobrina del malvado ranchero que se niega a casarse con el prometido que le impone su tío y que, como es natural, Fenimore se intentará ligar. A lo largo de nuestra misión tendremos que recorrer los típicos escenarios del Oeste mientras hablamos con decenas de estrafalarios personajes y recopilamos objetos.

El guión brilla a la altura de los grandes del género, con diálogos entretenidos y muy bien escritos, y los puzzles son lógicos, y se encadenan unos con otros. El interfaz se maneja enteramente con el ratón: un botón dirige al personaje, y otro rota los iconos de interacción. Lástima que no exista un doble clic para que el personaje corra –a veces camina demasiado lento–, y una opción para saltarse los diálogos, cuando ya los has oído.

Un lujo visual

Puede que «The Westerner» siga el canon más purista del género, pero su puesta en escena está en la vanguardia de la tecnología. PICTuRE es la clave: un revolucionario motor 3D basado en "splines", que usa todo tipo de efectos visuales, como niebla volumétrica, "bump-mapping", y otras exquisiteces, sin necesidad de un equipo excesivamente potente. Este motor recrea personajes dotados con docenas de gestos, ►►

El toque original





HABLAR, ENCONTRAR Y USAR OBJETOS no es lo único que tienes que hacer en «The Westerner». Revistronic ha querido crear un estilo propio añadiendo la necesidad de alimentar a tu caballo y comprar ciertos ítems necesarios.

LAS ZANAHORIAS son el único alimento que acepta "Rayo", el caballo de Fenimore. Cada vez que cambies de escenario, consume una zanahoria. Si te quedas sin ellas... ¡No podrás salir del área en donde estés! Por suerte, puedes comprarlas en la tienda, buscarlas en despensas, o sembrarlas.

EL DINERO también es importante. Algunos objetos tienes que comprarlos en el almacén, pero también se pueden conseguir "gratis", si completas ciertas acciones. Encuentras dólares en los cajones, y puedes ganarlos en un par de minijuegos.



El argumento de «The Westerner» bebe de las fuentes de juegos clásicos, como las series «Monkey Island» o «Space Quest».





Los puzzles se encadenan: al resolver uno consigues objetos.



Existen varias subtramas que amenizan la aventura.

con el único "handicap" de que, a veces, adopta un engañoso tono infantil que no se corresponde con la profundidad del juego.

Los escenarios son detallados, pero algunos están escasamente decorados y deshabitados de personajes.

La música, por su parte, cumple su cometido con una melodías vaqueras, pegadizas, aunque algo repetitivas. Los efectos sonoros, eso sí, rayan a gran altura, y las voces en castellano son de primer nivel, a pesar de que algunos actores no le ponen toda la pasión que ciertas escenas requieren, a nuestro juicio.

Puesto que el juego se maneja con el ratón, la perspectiva está controlada por la CPU. El sistema funciona bien, aunque en ocasiones los movimientos de la cámara son muy bruscos, y en otras cuesta situar el cursor en un objeto tapado por el decorado. En cualquier caso, son cuestiones inevitables en un juego cien por cien tridimensional con cámaras automáticas, y la cosa tampoco resulta excesivamente grave.

LA DIFICULTAD DE LOS PUZZLES ES MODERADA, Y EN LA MAYORÍA DE ELLOS BASTA CON ECHAR MANO DE LA LÓGICA MÁS APLASTANTE

Bueno, bonito y barato

Pese a estos pequeños defectos, «The Westerner» ha conseguido, sin duda, su objetivo: mantener la esencia de las aventuras gráficas de toda la vida utilizando los últimos avances tecnológicos. Y, lo mejor de todo, con un precio asequible a cualquier bolsillo.

Si echas de menos la jugabilidad y el manejo de clásicos como «Monkey Island», aquí encontrarás el paraíso que andabas buscando. Y si no es el caso, disfrutarás igual con unos gráficos espectaculares, y un sistema de juego que tiene poco que ver con la estrategia y la acción 3D que dominan en nuestros días, pero que ofrece diversión asegurada, además de horas y horas de juego, humor y puzzles lógicos de primera. Pruébalo, no te arrepentirás.

J.A.P.

Toma nota

Una aventura como las de antes, con un motor 3D de lujo.

LO BUENO:
- ▲ Por fin, una aventura 3D manejada con ratón.
- ▲ Desarrollo no lineal y puzzles encadenados.
- ▲ Buen doblaje, y mejor precio.

LO MALO:
- ▼ Algunas perspectivas provocan confusión.
- ▼ Ciertas tareas acaban haciéndose pesadas.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
92	NO TIENE

ALTERNATIVAS

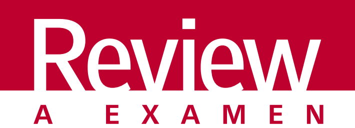
BROKEN SWORD III
Otra saga clásica que vuelve a la vida, con un genial guión de tono más serio, pero manejada con teclado.
▶Comentado en MM 107 ▶Puntuación: 90

RUNAWAY
Una gran aventura en 2D que sigue rompiendo moldes en el extranjero por su excepcional factura.
▶Comentado en MM 79 ▶Puntuación: 90

COMPUTER HOY JUEGOS

presenta la colección Los Mejores Juegos para PC







Spellforce: The Order of Dawn

La fusión perfecta

No te confundas. Difícil es elegir entre ir a la playa o a la montaña, entre comprarte un deportivo o un 4x4. Elegir entre estrategia o rol, en cambio, ya es muy fácil, basta con que elijas este juego que los combina a ambos.

Hasta hace no mucho la fusión de géneros había sido una práctica poco habitual en el mundo de los videojuegos. Afortunadamente, existe una nueva corriente de producciones que aúnan en su desarrollo lo mejor de varios géneros. «Spellforce: The Order of Dawn», que ofrece una combinación de rol y estrategia, es el más completo de todos ellos.

Fantasía típica

El juego que nos ocupa traslada a nuestros monitores la típica lucha entre el bien y el mal, donde la magia y la fantasía se dan cita en un universo que guarda similitudes a los vistos en otros juegos. Cuenta la leyenda que en el bello mundo de Fiara, trece poderosos magos emprendieron una lucha por el poder, que llevó a la civilización al borde del

La referencia



WARCRAFT III

- **En «Warcraft III» el apartado de rol está mucho más simplificado que en «Spellforce».**
- **Las partidas multijugador en «Warcraft III» resultan más intensas y divertidas.**
- **El apartado tecnológico de «Warcraft III» es inferior al de «Spellforce».**



La alternancia de los ciclos de luz contribuyen a hacer más realista la ambientación.



El sistema de diálogos con diferentes opciones de respuesta es sencillo, pero muy potente.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Athlon XP+ 2000** RAM: **768 MB** Tarjeta 3D: **GeForce4 Ti 4200** Conexión: **ADSL**



FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Estrategia/Rol** Idioma: **Castellano (Textos y voces)** Edad recomendada (PEGI): **12+** Estudio: **Phenomic Game Developmet** Compañía: **Jowood Productions** Distribuidor: **Nobilis Ibérica** Número de CDs: **2** Fecha de Lanzamiento: **5/12/2003** PVP recomendado: **49,90 euros** *(8.303 ptas.)* Página Web: ***spellforce.jowood.com*** Completísima. Incluye la posibilidad de descargar vídeos, fondos de escritorio y parches.

LO QUE VAS A ENCONTRAR Número de campañas: **1** Modos de juego: **Campaña** Número de razas: **6 (Humanos, enanos, elfos, orcos, trolls y elfos oscuros)** Editor de misiones: **No** Multijugador: **Sí** Modos multijugador: **Por equipos** Número de jugadores: **2-8** Opciones de conexión: **Red local e Internet**

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium III 1 GHz** RAM: **256 MB** Disco duro: **1,7 GB** Tarjeta 3D: **32 MB** Módem: **56,6 Kbps**

MICROMANÍA RECOMIENDA CPU: **Pentium 4 1,8 GHz** RAM: **512 MB** Disco duro: **2 GB** Tarjeta 3D: **64 MB** Módem: **ADSL**





Durante los combates el programa puede llegar a manejar con solvencia cientos de unidades en la misma pantalla.



Los teletransportes nos evitan tediosos desplazamientos.



Lamentablemente, no existen formaciones tácticas.

Fiara: un mundo vivo





LOS GRÁFICOS del juego rebosan colorido y espectacularidad por los cuatro costados. El motor utilizado para dar forma al juego «Aquanox» ha sido modificado para ofrecer un apartado gráfico sensacional, tanto en la representación de escenarios como de personajes.

EL DÍA Y LA NOCHE se suceden en el mundo de Fiara. El sistema de iluminación muestra su enorme potencial ofreciendo escenarios oscuros alumbrados por las luces de las construcciones, o radiantes amaneceres bañados por la luz del sol.

LOS ESCENARIOS están salpicados de animales, vegetación, lagos, edificaciones y personajes. Con estos últimos podremos entablar conversaciones al más puro estilo de una aventura gráfica, pudiendo elegir distintas respuestas.

LAS BATALLAS PUEDEN CONCENTRAR A CIENTOS DE UNIDADES EN PANTALLA SIN APENAS RALENTIZACIONES, ESO SÍ, A COSTA DE UN EQUIPO DE ÚLTIMA GENERACIÓN

abismo. Las fuerzas del Bien consiguieron echar a las criaturas de la Oscuridad, pero tras una época de reunificación, las hordas del mal han vuelto a la carga.
Para plasmar todo este universo repleto de magia, se ha optado por un juego de estrategia en tiempo real con fuertes pinceladas de rol, donde la obtención de recursos y de niveles de experiencia se complementan de una manera magistral.

Recolección y runas

Antes de adentrarnos en la creación de un ejército capaz de derrotar a las hordas invasoras, «Spellforce» nos ofrece una completísima pantalla de selección de personaje. Nuestra figura será representada por un avatar, el cual hace gala de una hoja de características y habilidades tan completa como las de cualquier juego de rol.
Tras haberlo definido a nuestro gusto, comienza lo que hemos visto en otras tantas producciones estratégicas: la recolección de recursos. La creación de un trabajador o un guerrero, está supeditada a un sistema de runas que deberemos activar en determinados monumentos. Habremos de ordenar a nuestros hombres la creación de estructuras básicas, que podrán ser ampliadas con la recogida de nuevos planos pertenecientes a todo tipo de facciones. Parece un poco complejo, pero no lo es. Es más, la inclusión de runas y planos le otorga al juego cierto toque de originalidad muy positivo.
Por su parte el avatar, nuestro personaje, irá subiendo de nivel, ampliando sus habilidades, y mejorando sus características al tiempo que guía a sus hombres en los distintos escenarios del juego. También podremos equiparlo, armarlo, e incluso comerciar con objetos que encontremos a lo ►►

Para todos los gustos





EL ENFOQUE de la cámara puede adoptar distintas alturas. En la más baja se puede apreciar con todo lujo de detalles la enorme calidad gráfica, mientras que la más elevada será la indicada para dirigir con acierto los movimientos de nuestras tropas.

VIVIR LA AVENTURA en tercera persona también es posible. Para adaptarse a este nuevo enfoque la interfaz varía ligeramente, pues pasaremos a controlar los movimientos del Avatar directamente con las teclas de dirección. Espectacular pero poco útil, a la hora de la verdad.

SE PUEDE ROTAR los escenarios, aunque de una manera limitada. La pulsación de dos teclas nos permitirá girar la vista a derecha o izquierda, pero tras soltarlas, la cámara volverá a su posición original. Es una opción válida, aunque poco efectiva.

largo de la partida. En definitiva, lo visto en otras producciones "roleras", con la salvedad de que en «Spellforce» comandaremos un poderoso y vasto ejército. Y eso no es lo único, ya que durante las partidas también nos encontraremos con "quests" o búsquedas alternativas, que dotarán al avatar de más experiencia.

Jugabilidad de ensueño

La acertada mezcla de géneros hace que la jugabilidad sea realmente elevada, y eso que algunos aspectos relacionados con el interfaz podrían haberse mejorado, como por ejemplo el desplazamiento de cámaras, ligeramente engorroso, o la creación de unidades y construcciones, un poco lenta. Sin embargo, estos "peros" quedan subsanados por el excelente hilo argumental, la fabulosa recreación del mundo de Fiara, el sistema de runas, y sobre todo, por el acertado equilibrio existente entre estrategia y rol. Si a esto le unimos un apartado gráfico sublime, un sonido multicanal espectacular, un apartado multijugador muy aprovechable, y una localización al castellano prácticamente perfecta, no es descabellado afirmar que nos encontramos ante uno de los juegos más completos que hemos visto por aquí en los últimos tiempos. Un título con ideas propias muy atractivas, con una producción exquisita y, sobre todo, muy recomendable.

J.M.H.

EL ACABADO GRÁFICO QUEDA ENSOMBRECIDO POR LOS PEQUEÑOS PROBLEMAS QUE PRESENTA EL CONTROL DE LAS CÁMARAS

Dentro de la propia campaña existen portales que permiten volver a escenarios ya visitados, disminuyendo su carácter lineal.





La vertiente "rolera" se define de forma perfecta en la ficha.



La cantidad de enemigos diferentes es muy elevado; nada menos que 30.

Toma nota

Nunca antes dos géneros habían congeniado tan acertadamente.

LO BUENO:
- El apartado tecnológico es simplemente sublime.
- Traducido y doblado al castellano.
- Es un juego completísimo en todos los sentidos.

LO MALO:
- Requisitos altos.
- El manejo de la cámara podía haberse mejorado.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
90	80

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

La estupenda trama **palia los escasos modos de juego Online.**

SOLO:
Lo mejor: Seguir el hilo argumental.
Lo peor: No poder jugar la campaña en modo cooperativo.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Los combates son más frecuentes.
Lo peor: Que el ping se una a las ralentizaciones propias del juego.

ALTERNATIVAS

EMPIRES: LOS ALBORES DE LA EDAD MODERNA
El mejor juego de estrategia del momento.
▶Comentado en MM 106 ▶Puntuación: 96

DUNGEON SIEGE
Rol y acción en un grandísimo juego ambientado en mazmorras repletas de criaturas demoníacas.
▶Comentado en MM 89 ▶Puntuación: 85





Imperivm II La conquista de Hispania

¿Conquistas?

Sí, sí, ya te explicaremos quién era Viriato y qué pasó en Numancia, pero de momento, ejem, si no te importa, ponte el casco y coge la lanza porque los romanos acaban de desembarcar y los cartagineses se acercan por el sur.

La segunda entrega de «Imperivm» repite el mismo concepto base de su predecesor, esto es: un juego de estrategia en tiempo real, ambientado en la época del Imperio Romano, pero con algunos elementos originales que le distancian del resto de títulos del mismo género.

El primero y fundamental es que en «Imperivm II» no hay que construir nada. No tenemos obreros dispuestos a levantar campamentos llenos de edificios, a través de los cuales entrenar soldados. Tampoco nos vemos obligados a talar árboles o a recolectar comida. En «Imperivm II» todos los recursos están "sobre la mesa" desde el principio, lo que es, sin duda, un tanto a favor del realismo, dejando a un lado que un asunto pendiente de la estrategia en tiempo real ha sido siempre explicar cómo se come eso de

La referencia



EMPIRES

- **«Empires» ofrece más civilizaciones y unidades.**
- **En «Imperivm II» sólo hay un sistema de juego, «Empires» ofrece dos distintos.**
- **El apartado tecnológico de «Imperivm II» resulta inferior al de nuestra referencia.**



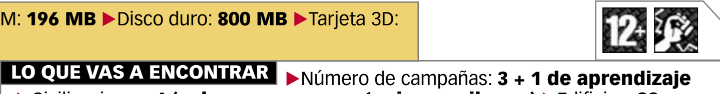
Cada civilización cuenta con su propio diseño de edificios, unidades y civiles.



El mapa general, muy útil, nos ayuda a establecer rutas de recursos y estrategias.



ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium III 750 MHz** ▶RAM: **196 MB** ▶Disco duro: **800 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 Ultra 64 MB** ▶ Conexión: **56 Kbps**



FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Castellano** ▶Edad recomendada (PEGI): **12+** ▶Estudio: **Haemimont Games** ▶Compañía: **FX Interactive** ▶Distribuidor: **FX Interactive** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **19,95 euros** *(3.320 ptas.)* ▶Página Web: ***www.fxplanet.com*** Interesante visita para todos los usuarios. Vídeos, trucos, claves, consejos, pantallas. De lo más completo para ampliar la vida del juego.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de campañas: **3 + 1 de aprendizaje** ▶Civilizaciones: **4 (galos, romanos, cartagineses, iberos)** ▶Edificios: **23** ▶Unidades: **48** ▶Editor de mapas: **Sí** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **4 (eliminación, puntuación, tiempo-graduación militar, tiempo-puntuación)** ▶Número jugadores: **De 2 a 8** ▶Opciones de conexión: **Internet o red local**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 500 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco duro: **650 MB** ▶Tarjeta 3D: **4 MB** ▶Conexión: **56 Kbps**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco duro: **800 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 Ultra 64 MB** ▶Conexión: **ADSL**





■ La defensa de Numancia es un escenario apasionante, además de muy complicado, ya que los romanos controlan casi todos los recursos del mapa.

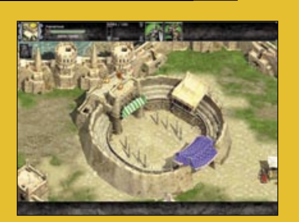


■ Las unidades navales apenas tienen presencia en el juego.



■ Los héroes son personajes históricos, como Viriato o Aníbal.

Los nuevos





LOS IBEROS, además de contar con una de las combinaciones más devastadoras del juego (honderos y guardias de élite) son los únicos cuyas unidades suben de nivel con el paso del tiempo, además de con la experiencia en combate, como el resto.

CARTAGO destaca porque sus unidades militares no proceden de la población civil, lo que le permite mantener más fácilmente el nivel de producción de sus asentamientos. Además, cuenta con los elefantes de guerra, auténticos "tanques".

LAS TRIBUS INDEPENDIENTES nos ayudarán si capturamos sus asentamientos. Los jinetes teutones son rápidos y muy fuertes, una de las mejores caballerías del juego. Los arqueros teutones, por su parte, destacan por su potencia de fuego y su tremenda velocidad de desplazamiento.

SU PRINCIPAL ATRACTIVO RESIDE EN SU SISTEMA DE RECURSOS, BASADO MÁS EN LA GESTIÓN DE RUTAS QUE EN LA CONSTRUCCIÓN DE EDIFICIOS Y LA EXPLOTACIÓN DEL TERRENO

construir un pueblo de la nada en dos minutos.
En «Imperivm II», tenemos que descubrir y controlar, con nuestras tropas, aldeas que producen comida, centros comerciales que la cambian por oro y ciudades ya hechas en las que podemos contratar héroes, generar tropas y mejorar las ya existentes, entre otras cosas. Es decir, optimizar los recursos para que nos ayuden a ganar la guerra.
Además, como sucede en la vida misma, los distintos "centros de recursos" se encuentran separados entre sí, lo que nos obligará a establecer líneas de suministro (y protegerlas), para abastecer a las ciudades de comida, a los puertos de oro, a las tropas de provisiones...

Una invasión por partida doble

En este contexto se enfrentan romanos, galos, iberos y cartagineses, a lo largo de tres campañas que recogen los hechos principales de la conquista de Iberia por parte de los cartagineses, de la guerra entre Roma y Cartago por el control del Mediterráneo y de la defensa de Hispania llevada a cabo por los iberos. Cada una de estas tribus cuenta con unidades, edificios y habilidades propias, que nos obligan a modificar nuestra estrategia, aprovechando sus características especiales.
La acción se desarrolla en dos mapas. Uno general, en el que podemos ver una panorámica de las aldeas, ciudades y puertos, además de la posición de todas nuestras unidades. Y otro más detallado desde el que dirigiremos los combates y las acciones más concretas. Además, cada civilización cuenta con sus propios héroes, alrededor de los cuales podemos agrupar las distintas unidades, formando pequeños ejércitos. En ocasiones, podremos ▶▶

Una pizca de rol




LOS HÉROES con los que contaremos a lo largo del juego resultan piezas muy valiosas de nuestro ejército. No sólo son unidades muy por encima de las demás, en cuanto a sus estadísticas, sino que además ofrecen prestaciones extraordinarias.

UN GRUPO DE UNIDADES dirigido por un héroe recibe el 25% de experiencia de su líder, lo que hace que sea mucho más eficiente en combate. Aunque contamos con héroes al principio de las misiones, podemos 'contratar' más a cambio de oro.

LOS OBJETOS MÁGICOS se obtienen en los escenarios, como recompensa o a cambio de algo. Su influencia en los combates es significativa, así que no dudes en conseguir el mayor número posible. Hay hasta 22 distintos, con efectos muy variados e interesantes.



Las campañas se animan con escenas en las que los personajes dialogan entre sí. En la imagen, los cartagineses recién desembarcados en Hispania.


El apartado gráfico resulta un tanto básico para los tiempos que corren.


Los instrumentos de asedio son rudimentarios, pero contundentes.

capturar objetos "mágicos", que aumentan las habilidades de nuestras unidades, lo que le da a «Imperivm II» un cierto toque de rol, lo que resulta muy de agradecer.

Gráficos mejorables

Aunque las unidades son de un tamaño considerable, y se distinguen bien unas de otras, el apartado gráfico, dados algunos ejemplos en el género, puede resultar un punto flojo para jugadores muy veteranos. El juego emplea la clásica perspectiva isométrica en dos dimensiones, que quizá les parezca un poco anticuada, sobre todo viendo los últimos títulos que han aparecido en el mundo de la estrategia. Aunque, eso sí, el detalle gana siempre en las 2D, sobre la calidad que puede dar una textura del mismo tamaño para un modelo 3D. Algo que compensa esa "ausencia" de un entorno tridimensional. Por otro lado, la jugabilidad de «Imperivm II» es casi idéntica a la de su predecesor. Tan buena como aquella, lo que además añade a los jugadores del primer título un aliciente y una familiaridad que siempre vienen bien en un título de estas características. Añade, además, nuevas razas, campañas, edificios, terrenos... y un excelente editor, con el que los más "manitas" podrán hacer verdaderas maravillas, con algo de paciencia. A su favor, siempre, el precio, 19,95 euros, y la extraordinaria producción, norma de la casa en FX. ¿Necesitas algo más?

A.E.P.

«IMPERIVM II» EMPLEA LA CLÁSICA PERSPECTIVA ISOMÉTRICA EN 2D, QUE QUIZÁ A ALGUNOS AFICIONADOS LES RESULTE UN POCO ANTICUADA

Toma nota

Sencillo, adictivo y hasta épico, pero podría incluir más novedades.

LO BUENO:
- El sistema de recursos y las rutas de suministros.
- Los objetos mágicos.
- Su producción es esmerada, y su precio, incontestable.

LO MALO:
- Aún se echan en falta más novedades respecto a «Imperivm».
- El apartado técnico puede resultar pobre para algunos jugadores.

MODO INDIVIDUAL
85

MODO MULTIJUGADOR
88

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Su sistema de juego **es un gran desafío para los reyes de la Red.**

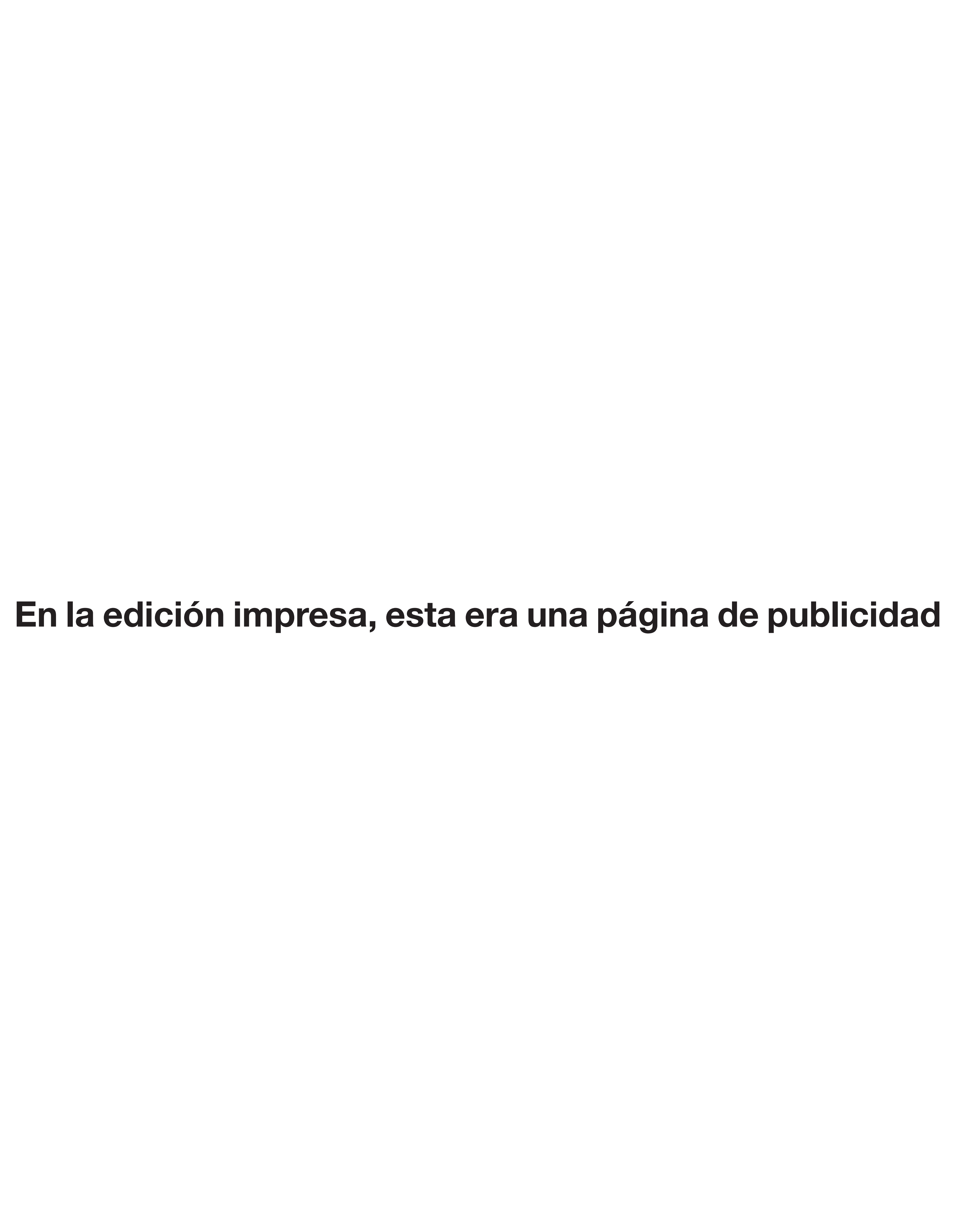
SOLO:
Lo mejor: Ir controlando el terreno, poco a poco.
Lo peor: Defender Numancia de los romanos. Un infierno.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Destrozar una ruta de suministros al rival. ¡Una gozada!
Lo peor: Ver cómo te van rodeando...

ALTERNATIVAS

PRAETORIANS
Un estupendo juego de estrategia en tiempo real, de ambientación muy similar, y de factura española.
Comentado en MM 98 ▶ Puntuación: 95

PAX ROMANA
La ambientación histórica es muy similar, pero su sistema de juego es más lento y mucho más estratégico.
Comentado en MM 108 ▶ Puntuación: 75


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Star Wars Galaxies An Empire Divided

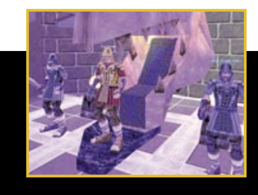
¡Galáctico!

Jugar a ser Jedi es fácil cuando te dan un sable de luz pero, ¿tienes lo que hay que tener? ¿Eres capaz de ganarte un puesto entre las filas Rebeldes o Imperiales por méritos propios? Aquí nadie te va a regalar nada.

Un juego de rol online persistente (MMORPG) ambientado en el universo "Star Wars" es una producción muy ambiciosa y difícil de sacar adelante. «Galaxies» lo consigue de forma eficaz, aunque no es capaz de huir de ciertos problemas inherentes a este tipo de juegos, asociados a su enorme complejidad, y sigue sufriendo constantes cambios a través de numerosos parches. Sin embargo, las posibilidades que ofrece son muy amplias y es capaz de adaptarse a formas de jugar muy diferentes, de modo que resulta asequible para cualquiera.

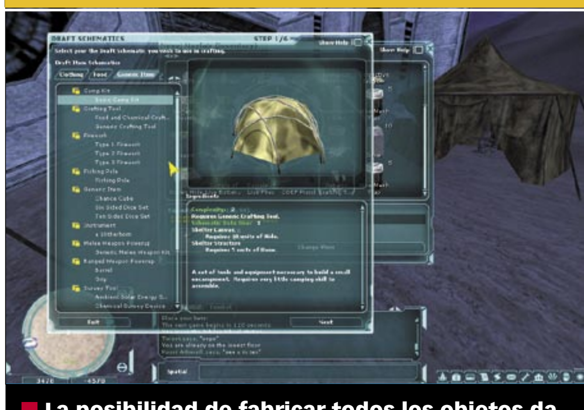
Variado como pocos, «Galaxies» permite escoger entre seis profesiones que dan mucho juego. Las más atractivas son las de carácter militar, ya que abren las puertas a la participación activa en el conflicto entre el Imperio y los Rebeldes. Las demás se adecuan a un perfil de jugador más tranquilo y paciente, pero son igualmente apetecibles porque permiten convertirse en adinerado comerciante o empedernido viajero en busca de aventuras.

La referencia



EVERQUEST

- **«Galaxies» ofrece un entorno visual mucho más atractivo y pulido.**
- **El novato no se encontrará tan desorientado en «Galaxies» como en «Everquest».**
- **El universo de "Star Wars" es más atractivo.**



La posibilidad de fabricar todos los objetos da lugar a un complejo sistema económico.

Un universo de acción

Viajar por los diez planetas y lunas del juego es un lujo impagable, no sólo por la fantástica recreación de lugares que ya hemos visto en el cine, sino por su extensión, la amplia variedad de criaturas que los habitan y la posibilidad de conocer gente que te ayudará siempre que esté en su mano y tenga tiempo, claro.

Además de ciudades como Theed, puedes encontrar otras creadas por los propios jugadores. Efectivamente,

Infomanía



ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 4 3 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Tarjeta 3D: **ATI Radeon 9200 128 MB** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Rol online persistente** ▶Idioma: **Inglés** ▶Edad recomendada (PEGI): **12+** ▶Estudio: **Sony Online Entertainment** ▶Compañía: **LucasArts** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Número de CDs: **3** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Recomendado: **49,95 euros** *(8.311 ptas.)* ▶Página web: ***starwarsgalaxies.station.sony.com*** Muy completa, con abundante información del juego y sus actualizaciones. Visita obligada.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de misiones: **Ilimitadas** ▶Profesiones disponibles: **6 con 4 ramas de especialización cada una** ▶Planetas: **10 (incluidas lunas)** ▶Número de misiones: **Ilimitadas** ▶Multijugador: **Sí, es el único modo disponible.** ▶Modos: **1, rol persistente** ▶Opciones de conexión: **Internet.**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 933 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB** ▶Disco duro: **2 GB** ▶Conexión: **56Kbps**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 4 2 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Disco duro: **2,5 GB** ▶Tarjeta 3D: **64 MB** ▶Módem: **ADSL**



Viajar por la Galaxia

LOS VIAJES interplanetarios son costosos, pero te permiten visitar decenas de lugares que sólo habías visto en el cine. Basta localizar un puerto estelar, comprar un billete en un terminal y esperar a que llegue el transporte, cosa que sucede cada diez minutos. El hangar de espera es uno de los mejores sitios para hacer amistades y obtener información.

DESPLAZARTE por la superficie de un planeta es una tarea ardua para el principiante, ya que se ve obligado a hacerlo a pie la mayoría de las veces. Cuando te lo puedes permitir, puedes emplear el mismo sistema que para los viajes interplanetarios y ahorrarte un largo paseo, pero también pierdes la oportunidad de realizar interesantes descubrimientos.



La abundancia de criaturas convierte cualquier paseo en una aventura.



El juego facilita la obtención de misiones mediante terminales.



Con diez planetas diferentes, la variedad está garantizada.



El idioma será una barrera para la implantación en España.

LA PROGRESIÓN DEL PERSONAJE, AUNQUE APASIONANTE, QUIZÁ PUEDE RESULTAR DEMASIADO LENTA PARA ALGUNOS JUGADORES

una de las perspectivas más atractivas de «Galaxies» es poder encargar la construcción de una casa (y hasta un castillo) donde quedar con tus amigos, a los que puedes otorgar privilegios de acceso, y almacenar tus objetos.
Pero disfrutar de todo esto no es sencillo, porque para ello tienes que acumular notables cantidades de dinero y experiencia. La progresión del personaje es lenta y existen muy pocas misiones para desarrollar en solitario con una recompensa aceptable. Si formas parte de un grupo es más fácil emprender acciones de cierta envergadura, pero tienes que dominar bien el inglés para poder comunicarte en condiciones con el resto de jugadores. Otro de los problemas es que muy poca gente quiere combatir para el Imperio, algo que ya ocurrió en Estados Unidos, así que la supuesta guerra civil es casi inexistente por el claro desequilibrio existente entre ambos bandos.

Aunque aún le queda camino por recorrer y numerosos problemas por superar, «Galaxies» constituye una de las mejores ofertas de rol online del momento, gracias a un universo persistente muy bien construido y diseñado para que los jugadores cooperen, y a un apartado tecnológico de lujo. Si conoces el género y puedes afrontar la cuota mensual obligatoria a pagar, tienes un gran título a mano.

N.V.R.

ALTERNATIVAS

JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY
Aunque no es un JDR, sino una combinación de acción y aventura, su ambientación es muy similar.
▶Comentado en MM 105 ▶Puntuación: 85

CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA
Otro JDR de "Star Wars", en este caso centrado en el aparto individual.
▶Comentado en MM 108 ▶Puntuación: 94

Toma nota

Está llamado a convertirse en el rey del Rol Online.

LO BUENO:
- La enorme libertad de acción en todo momento.
- El diseño está concebido para fomentar la cooperación entre jugadores.

LO MALO:
- La progresión de niveles es muy lenta, sobre todo al principio.
- La ausencia de traducción es un problema.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
NO TIENE	80



Review
A EXAMEN

Lock On: Air Combat Simulation

El "sim" del año

Los simuladores de la 2ª Guerra Mundial y el reinado de las ametralladoras han pasado a la historia porque llega el título más esperado por los aficionados a los misiles de cabeza buscadora. El motor a pistón ha muerto. ¡Vivan los jets!

Tras dos años de inacabable desarrollo, «Lock On» ya es una realidad y el resultado obtenido deja claro que estamos ante un juego con entidad propia, útil tanto para novatos como para los más expertos, en el que no se han escatimado medios para crear la mejor simulación de combate moderna.

Podemos pilotar aviones americanos y rusos para un total de 8, en su mayoría son cazas, salvo un par de aparatos –el A-10 y el Su-25– de ataque al suelo. Esto ha motivado que, para las misiones de ataque a baja altitud, el terreno haya sido provisto de un nivel de detalle exquisito. Los mejores ejemplos de ello nos los encontramos, por un lado en las nubes –tan reales que apetece atravesarlas– y por otro en la superficie del agua... Impresionante. El modelado de los aviones tampoco desentona del conjunto, con un exterior de ensueño y cabinas ultrarrealistas que, por desgracia, no permiten interactuar con ellas.

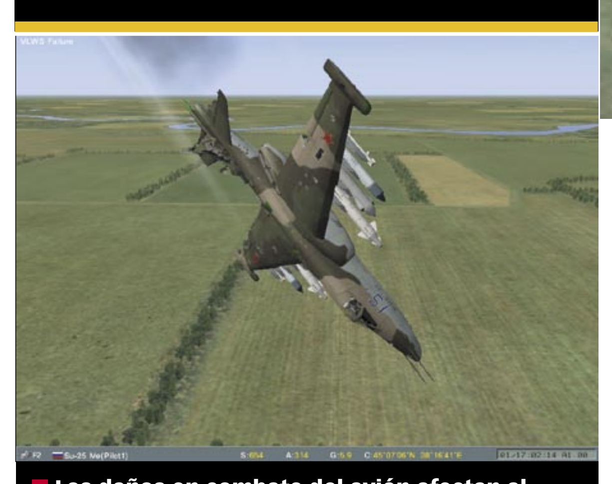
La referencia

IL-2 FORGOTTEN BATTLES

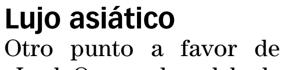


- **Ambos juegos comparten un alto grado de realismo en sus modelos de vuelo respectivos.**
- **«Lock On» requiere más tiempo para dominarlo.**
- **«IL-2» se centra en la 2ª Guerra Mundial mientras que «Lock On» apuesta por aviones de combate actuales.**





Los daños en combate del avión afectan al pilotaje de manera específica e inmediata.



Lujo asiático

Otro punto a favor de «Lock On» es el modelo de daños, tan variado como surtido de espectaculares efectos. El avión acusa los impactos en función de la procedencia de los proyectiles. ¿Y el audio? Todo ruge alrededor. Explosiones nítidas, motores en postcombustión, alarmas... como la guerra pero en casa.

La física de vuelo da una de cal y otra de arena. Los cazas están bien recreados y es muy difícil realizar maniobras sin pérdidas, aunque los aviones de ataque no han salido tan bien parados. A baja velocidad el A-10 y el SU-25 realizan giros cerrados sin desplomarse y

Infomanía





ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon 1.2 GHz, Athlon XP 2700** ▶RAM: **384 MB, 1 GB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 4 MX 440 128 MB, GeForce FX 5200 128 MB** ▶Conexión: **Módem 56 Kbps**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Simulación** ▶Idioma: **Inglés** (textos y voces) **Castellano** (manual) ▶Edad recomendada (PEGI): **7+** ▶Estudio: **Eagle Dynamics** ▶Compañía: **Ubi Soft** ▶Distribuidor: **Ubi Soft** ▶Nº de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **44,95 euros** *(7.480 Ptas.)* ▶Página web: ***www.LO-MAC.com.*** Amplia información con detalles sobre el desarrollo y actualizaciones, foros y descargas. De visita recomendada para los usuarios del juego.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de aviones: **8 (5 de fabricación rusa, 1 estadounidense, 1 alemán)** ▶Misiones individuales: **20** ▶Campañas: **4** ▶Editor de misiones: **Sí** ▶Editor de aviones: **No** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **2 (Cooperativo y Competitivo)** ▶Número de jugadores: **32 en red local, 8 en Internet** ▶Opciones de conexión: **Red local e Internet**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 800 / Athlon 700** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco duro: **1,1 GB** ▶Tarjeta 3D: **Compatible DirectX 8.1 32 MB** ▶Módem: **56 Kbps**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 4 2 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Disco duro: **2 GB** ▶Tarjeta 3D: **Geforce FX 5600 / Radeon 9700** ▶Conexión: **ADSL**

Saltando el telón de acero

EL BLOQUE OCCIDENTAL está representado en «Lock On» por uno de los mejores cazas de superioridad aérea, el F-15C Eagle de la USAF. Junto a él se encuentra un ejemplar alemán del Mig-29 que por ser tan poco habitual en los simuladores merece una atención especial. Para el ataque al suelo, Occidente tiene al efectivo A-10 Warthog y su letal cañón de 30 mm.

LOS RUSOS cuentan con 5 representantes de la industria exsoviética: Mig-29 Fulcrum A, Su-33 Flanker D, Su-25 Frogfoot y Su-27 Flanker B. En este último, destaca la posibilidad de realizar en el juego la maniobra "Cobra de Pugachev", una repentina elevación del morro –que hace que un enemigo en cola rebase su posición– para posteriormente lanzarse sobre él.



La calidad gráfica de «Lock On» es deslumbrante en todos los aparatos.



Aunque no se pueden pilotar, incluye otros cazas célebres como el F-16.



La efectividad de los misiles aire-aire puede ser personalizada en el menú.



Las cabinas de «Lock On» son absolutamente fieles a las originales.

«LOCK ON» ELEVA LA SIMULACIÓN DE COMBATE AÉREO MODERNO A NIVELES DESCONOCIDOS DE REALISMO Y DIVERSIÓN

apenas se nota el potente retroceso del cañón GAU Avenger del A-10 –famoso entre sus pilotos–. Pequeños detalles atribuibles quizá a la versión evaluada, que esperamos sean corregidos con el correspondiente parche y que en nada empañan el buen nivel de realismo global del juego.

Los modos de juego no aportan novedades significativas. A destacar, el sencillo editor de misiones y el escaso número de misiones multijugador, (5 cooperativas y 5 uno contra uno) sin olvidarse del buen trabajo realizado con los tutoriales. Las campañas nos han defraudado un poco, ya que no son dinámicas, pero a cambio son muy variadas y el diseño de cada misión es muy convincente. «Lock On» eleva la simulación de combate aéreo moderno a niveles desconocidos de realismo y diversión. Quizá nos obligue a actualizar el PC, pero la ocasión bien merece la pena.

R.L.S.

ALTERNATIVAS

FLIGHT SIMULATOR 2004
La referencia cuando de aviación civil se trata, recomendable para los que quieran un vuelo más tranquilo.
▶Comentado en MM 103 ▶Puntuación: 85

COMANCHE 4
Si lo tuyo son las aspas, puedes optar por este estupendo juego de combate aéreo con altas dosis de acción.
▶Comentado en MM 84 ▶Puntuación: 75

Toma nota

El combate aéreo moderno más real y el más espectacular.

LO BUENO:
- Gráficamente impactante.
- El editor de misiones.
- El modelo de daños.
- El audio es alucinante.
- La recreación de los sistemas de armas y la respuesta al control.

LO MALO:
- Requerimientos técnicos elevados.
- Pocos aviones pilotables.
- Que no esté traducido.

MODO INDIVIDUAL 90

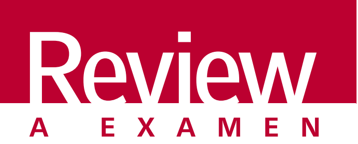
MODO MULTIJUGADOR 92

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

La opción multiusuario es mejor... **si la conexión es buena.**

SOLO:
Lo mejor: La IA de los enemigos es muy buena..
Lo peor: Que las campañas no sean dinámicas.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Las misiones en modo cooperativo.
Lo peor: la tasa de imágenes por segundo descendiendo en picado.



Conquests

EXPANSIÓN PARA CIVILIZATION III

¡Más refuerzos!

¿Ya te has cansado de conquistar imperios, arrasar ciudades y aniquilar ejércitos? ¿Piensas que la estrategia no tiene secretos para ti? ¿Qué tal una partida contra el tipo que lo empezó todo, contra el mismísimo Sid Meier?

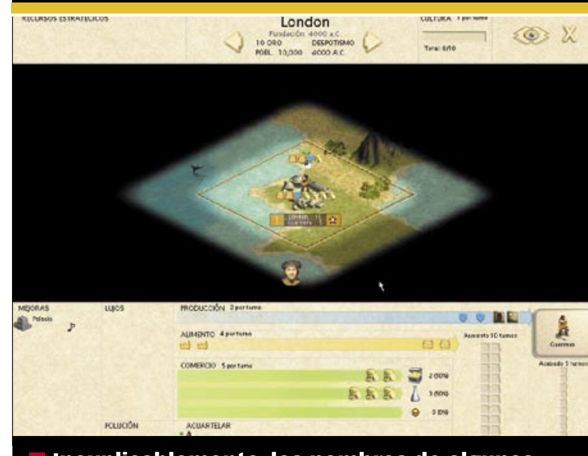
Por fin, ya está aquí, la segunda expansión de uno de los pesos pesados de la estrategia por turnos: «Civilization III». Pero si bien la primera, «Play the World», aportó sustanciosas novedades cualitativas (nada menos que el multijugador), mucho nos tememos que «Conquests» decepcionará a los que estén esperando emociones fuertes, ya que su oferta se concentra sobre todo en aumentar el número de unidades, civilizaciones... elementos, en fin, que no alteran sensiblemente la experiencia de juego.

Quizá lo más interesante sean los "escenarios". En un mapa, que reproduce una situación histórica, el jugador, encarnando a una de las potencias, deberá cumplir los objetivos. Eso implica gobernar un Estado ya 'hecho', y durante un corto periodo de tiempo; es decir, que de alguna manera modifica el planteamiento estratégico inicial con respecto a una partida estándar de «Civilization III», aunque la mecánica es la misma.

La referencia

SID MEIER'S CIVILIZATION III

- «Conquests» incluye multijugador en Internet y por e-mail. «Civ III» sólo ofrece el individual.
- En «Conquests» hay un número mayor de civilizaciones, edificios... que en «Civ III».
- «Conquests» ofrece la posibilidad de disputar escenarios históricos reales; «Civ III» no.



Inexplicablemente, los nombres de algunas ciudades no se han traducido.

Siempre resulta una buena noticia que la serie «Civilization» amplíe su oferta, ya que estamos hablando del que es quizá uno de los cinco mejores juegos de la historia, pero se echa en falta algo más de ambición. Se podía haber intentado, por ejemplo, mejorar el apartado económico, muy esquemático, introduciendo, por ejemplo, la posibilidad de una victoria comercial. Es de agradecer, eso sí, que incluya las novedades de la expansión anterior; sobre todo para los despistados que no se la compraron...

A.E.P.



Entre las novedades destacan los nuevos tipos de terreno, como estos pantanos de la imagen.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium III 750 MHz** ▶RAM: **196 MB** ▶Tarjeta 3D: **No** ▶Conexión: **Módem 56 Kbps**



FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Castellano** (textos y manual) ▶Edad recomendada (PEGI): **3+** ▶Estudio: **Firaxis** ▶Compañía: **Atari** ▶Distribuidor: **Atari** ▶Número de CDs: **1 (Requiere «Civilization III»)** ▶Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **29,95 euros** *(4.983 ptas.)* ▶Página Web: ***www.civ3.com***

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **P. 400 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco duro: **800 MB + 600 MB del juego original.** ▶Tarjeta 3D: **No requiere.** ▶Módem: **56 Kbps**

Toma nota

Se echa en falta más ambición, pero gustará a los aficionados.

LO BUENO:
- ▲ Incluye las novedades de la expansión anterior.
- ▲ Los escenarios históricos.
- ▲ Jugar en el nivel 'Sid'.

LO MALO:
- ▼ No se han complicado mucho.
- ▼ Sigue cojo el apartado comercial.

INDIVIDUAL 80

MULTIJUGADOR 80

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

La experiencia individual sigue siendo el mejor activo de «Civ III».

SOLO:
Lo mejor: Su irresistible poder adictivo.
Lo peor: Pasarse las noches en vela sin parar de jugar.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Comerciar con tus amigos y hacer chanchullos.
Lo peor: Las partidas son demasiado largas.



Tiger Woods PGA Tour 2004

A por el Masters

El golf es uno de los deportes con más glamour. Los palos, el cady, el cochecito… Pero también es de los más técnicos, y este año, el simulador de golf por excelencia trae mejoras en el realismo, la IA y el control. ¿Quién puede resistirse?



Desde su tercera entrega, esta serie se ha situado en la cumbre del género, estableciendo una gran distancia con sus competidores en el apartado audiovisual y en el rigor deportivo. Distancia que esta última entrega mantiene, cuando no aumenta aún más. Lo más espectacular, no obstante, es la simulación física, –extremadamente precisa– que muestra el comportamiento de la bola tal como sería en la vida real.

En lo que concierne al control, los jugadores con buen “handicap” agradecerán los nuevos tipos de golpes disponibles para precisar en las aproximaciones al “green” desde corta distancia, pero lo que más les gustará será la tercera generación del “TrueSwing”, para ejecutar los golpes con el ratón, hasta el punto de ser el más recomendable por su realismo y versatilidad.

También se ha subsanado la fallida IA de su antecesor y los enfrentamientos con los maestros del circuito PGA requieren concentración y técnica, lo que no debe desanimar a los novatos, hay numerosos ajustes para la dificultad. En el modo carrera progresaremos desde amateur a convertirnos en un aspirante a número uno con novedades tan interesantes como las lecciones interactivas, aceptar retos o mejorar el equipo. Pero, lo que más engancha de «Tiger Woods» es su modo multijugador, que favorece la competición y es muy sólido.

A.T.I

La referencia

FIFA 2003

- **El realismo de la simulación es mayor en «Tiger Woods 2004», sobretodo en lo que respecta a la física.**
- **Ambos tienen magníficas animaciones de los jugadores y en «Tiger Woods PGA Tour 2004» se puede personalizar el rostro.**
- **El modo multijugador online funciona muy bien y es el mayor atractivo en los dos.**



La cámara dinámica sigue todo el recorrido de la bola, hasta en las frustrantes corbatas al hoyo.



Los reflejos y las ondulaciones sobre el agua aportan fastuoso realismo gráfico.

Toma nota

Un potente simulador de golf por su realismo y realización técnica.

LO BUENO:
- Por fin ofrece una recreación del golf muy realista.
- Las cámaras dinámicas nos meten de lleno en el recorrido de la bola.
- El sistema “TrueSwing” se ha perfeccionado mejorando el control desde el ratón.

LO MALO:
- Requiere una tarjeta 3D potente para jugar con el máximo detalle.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
91	93

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

No hay color, mucho mejor medirse **contra un rival humano**

SOLO:
Lo mejor: El modo carrera, muy real, como la vida misma.
Lo peor: Jugar con un Tiger en racha.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Presumir de potencia de “drive”.
Lo peor: Te encontrarás con pocos jugadores nacionales en online.

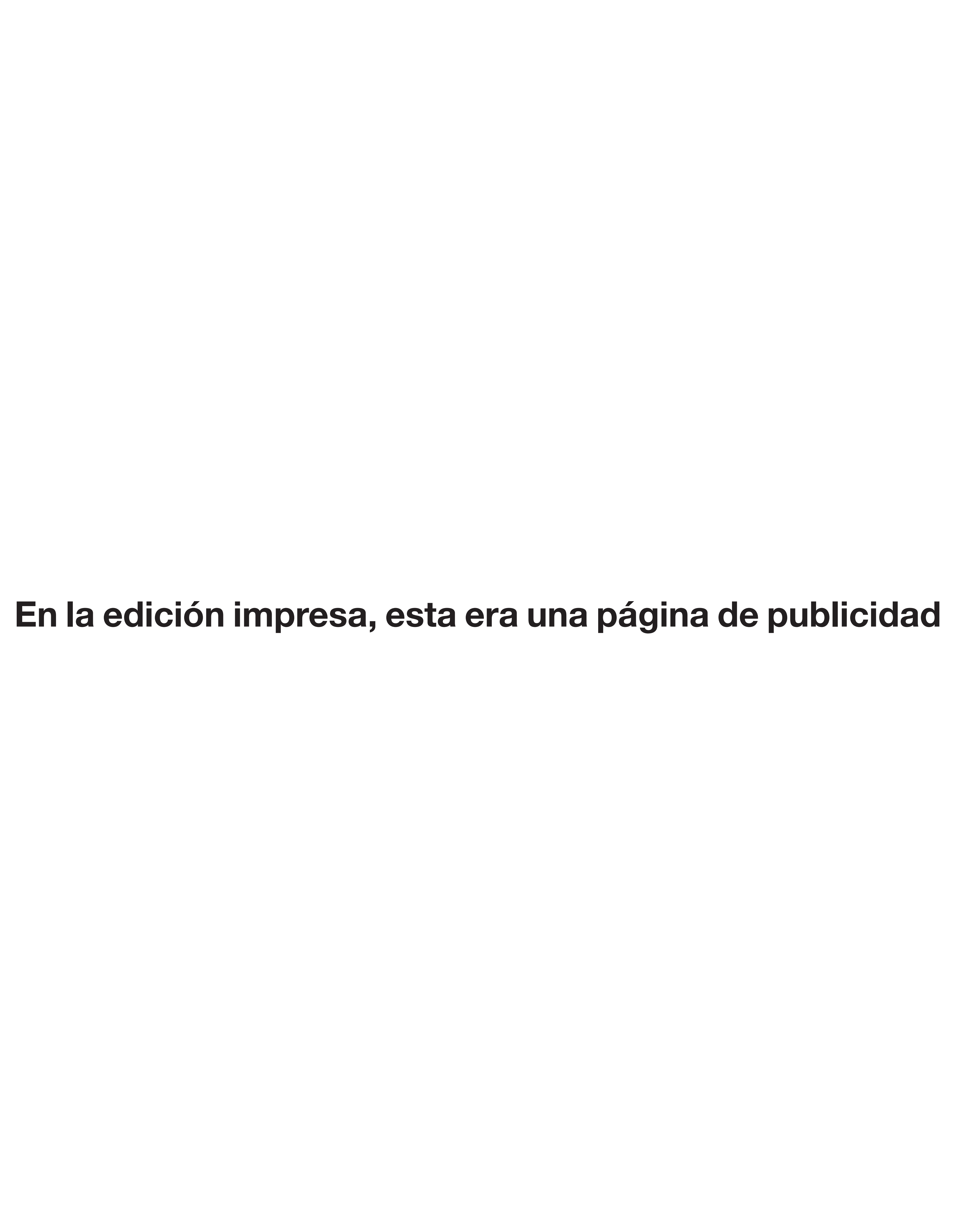
Infomanía

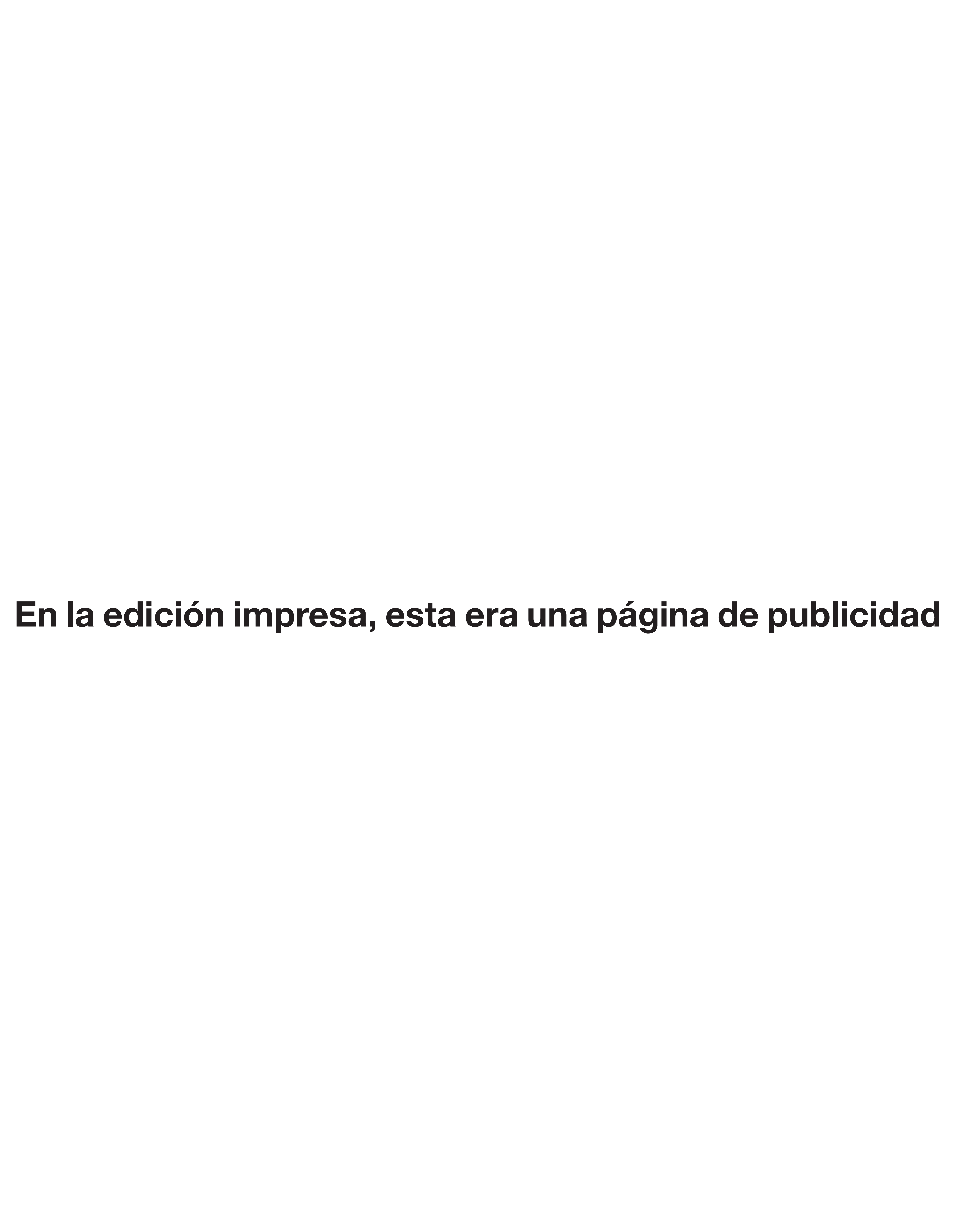
ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon XP 2700+** ▶RAM: **512 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 5900**



FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC, PS2, GBA, GC, Xbox** ▶Género: **Deportivo** ▶Idioma: **Inglés** (Textos y voces) **Castellano** (manual) ▶Edad Recomendada PEGI: **3+** ▶Estudio: **Headgate** ▶Compañía: **EA Sports** ▶Distribuidor: **EA** ▶Nº de CDs: **3** ▶Lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **47,95 euros** *(7.986 Ptas)* ▶Web: ***www.easports.com/games/tigerwoods2004/home.jsp***

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 733 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶HD: **1,3 GB** ▶Tarjeta 3D: **16 MB, compatible Direct X9** ▶Módem: **Cable o ADSL**


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Silent Storm

La guerra, paso a paso

Las bombas explotan a tu alrededor, los disparos zumban junto a tu cabeza, las tropas enemigas avanzan hacia ti y tú... ¿te vas a la nevera a por un refresco y un tentempié? Pues sí, ventajas de la estrategia por turnos.

Si hay que reconocerle un mérito a este título es haber sabido combinar con éxito la tan de moda Segunda Guerra Mundial con un subgénero de la estrategia que parecía abocado al olvido: los turnos. Pero lejos de componer un producto con sabor "retro", «Silent Storm» es un título muy novedoso, incluso aunque comparta su mecánica de juego con el universal parchís.

Comandos

En total «Silent Storm» ofrece dos campañas compuestas por 24 misiones en las que se maneja un grupo de comandos del Eje o de los Aliados. El protagonista es un héroe de cualquiera de los dos bandos que puede rodearse de otros acompañantes que tienen que ser elegidos entre un repertorio de cuarenta diferentes, repartidos en seis especialidades (explorador, francotirador, soldado, granadero, médico e ingeniero). Cada uno tiene sus propias habilidades y puede equiparse con más de setenta y cinco armas diferentes, así como otros accesorios propios de la profesión de cada uno. Elegir la combinación correcta de componentes y equipamiento así como economizar los puntos de acción para cada turno es el fundamento del juego. Las bajas están permitidas mientras que una de ellas no sea el héroe. Si esto ocurre el juego acaba.

El campo de batalla

El entorno 3D en el que se mueven los comandos es completamente interactivo y hacer buen uso de las posibilidades tácticas que brinda es vital para avanzar. Los escenarios no son excesivamente grandes para no

La referencia

UFO:AFTERMATH

- **«Silent Storm» carece de la gestión de investigación y desarrollo.**
- **En «UFO:Aftermath» la ambientación es futurista.**
- **Los combates de «Silent Storm» pueden ser multitudinarios.**



Las misiones pueden ser resueltas de varias formas, por lo que divierten a todos.



ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon XP 2700+ MHz** ▶RAM: **1 GB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce FX 5200 128 MB** ▶Conexión: **Módem 56 Kbps, red local**



FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Castellano** (manual), **Inglés** (textos) ▶Edad recomendada (PEGI): **12+** ▶Estudio: **Nival interactive** ▶Compañía: **Jowood** ▶Distribuidor: **Nobilis Ibérica** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **44,90 euros** *(7.471 ptas.)* ▶Página web: **www.silentstorm-online.com** Descripción del juego, pantallas, entrevistas con los desarrolladores. Una visita interesante, aunque en inglés.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de campañas: **2 dinámicas** ▶Número de misiones: **24** ▶Niveles de dificultad: **3** ▶Editor de misiones: **Sí** ▶Multijugador: **No aplicable.** ▶Modos multijugador: **No aplicable.** ▶Opciones de conexión: **No aplicable.**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 600 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco duro: **2,5 GB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB** ▶Módem: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 4 2,2 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Disco duro: **3 GB** ▶Tarjeta 3D: **128 MB** ▶Módem: **No requiere**



Un poco de táctica

DESPLEGAR TROPAS es el primer paso. La composición del grupo de combate, su equipamiento e incluso su número conllevan más de un quebradero de cabeza. No siempre llevar más soldados permite completar la misión, ni ir mejor armado asegura la supervivencia. A más peso menos movilidad y a más número de tropas menos capacidad de respuesta.

EL COMBATE, aunque sea por turnos, no renuncia a las sorpresas. Es habitual que en pleno desplazamiento aparezca de la nada un enemigo que dispara inmediatamente. Esto se debe a la posibilidad de no consumir en el turno todos los puntos de acción, reservándolos para poder reaccionar en el turno del adversario si se sorprende a alguno en pleno movimiento.



El arsenal disponible es tan amplio que casi hay que hacer un cursillo.

Gráficamente el juego es correcto y el terreno está lleno de detalles.

Los interiores de los edificios están llenos de sitios para explorar.

El sistema de vistas y zoom no permite cubrir todos los ángulos.

SUSTITUIR EL RITMO FRENÉTICO DEL TIEMPO REAL POR LA PAUSADA SUCESIÓN DE LOS TURNOS RESULTA ORIGINAL

hacer tedioso el desplazamiento pero los edificios incluyen varias plantas para ampliar posibilidades a la hora de desplegar las unidades. Para hacerlo más divertido aún, cada misión tiene más de una forma de ser solventada, por lo que tanto los amantes del sigilo como los de la destrucción masiva pueden estar satisfechos.

Y no se trata de un juego cerebral y falto de emoción, porque se han cuidado detalles como la trayectoria real de las balas o su capacidad de penetración en materiales, entre otros. Así que tiros no van a faltar en este juego, y mucho cuidado con el parapeto elegido porque nos podemos llevar sorpresas...

Otro aspecto interesante de «Silent Storm» es la introducción en su sistema de juego de elementos propios de los juegos de rol. Cada soldado gana puntos de experiencia que puede invertir en mejorar sus habilidades, lo que le puede servir para manejar otras armas o artefactos para posteriores misiones. El sistema de reparto de puntos sigue un esquema en forma de árbol y el jugador debe escoger en qué rama concreta de conocimientos desea desarrollar a su personaje.

Estamos, en definitiva, ante una forma diferente de ver la estrategia. No es ni mejor ni peor que el tiempo real, simplemente distinta; y, eso seguro, más pausada y, sin duda, bastante más original que la mayoría de títulos de "construye-destruye" que se ofrecen hoy día.

R.L.S.

ALTERNATIVAS

HIDDEN & DANGEROUS 2
También posee un enfoque táctico, aunque hace más énfasis en la acción que en la estrategia.
▶Comentado en MM 106 ▶Puntuación: 87

COMMANDOS 3
Su ambientación y planteamientos son similares, pero desde la perspectiva del tiempo real.
▶Comentado en MM 105 ▶Puntuación: 94

Toma nota

Estrategia cerebral con un entorno visual y acústico de lujo.

LO BUENO:
- Visualmente muy atractivo.
- Campañas dinámicas.
- Multitud de unidades.
- Varias formas de resolver cada misión.

LO MALO:
- No tiene modo multijugador.
- El juego de vistas no cubre todos los ángulos.
- No está traducido.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
80	NO TIENE



Secret Weapons Over Normandy

Cielos frenéticos

Si eres de los que disfrutan con los juegos de acción frenética, éste es tu juego. Si además te gustan los aviones y la II Guerra Mundial le debes un favor a Lawrence Holland. Pisa a fondo y dispara a todo lo que se mueva.

Lawrence Holland, responsable de la saga «X-wing», ha vuelto la vista atrás para poner al día uno de sus títulos más famosos y emblemáticos: «Secret Weapons of the Luftwaffe». Con el paso del tiempo este título ha derivado más hacia la acción desenfrenada que hacia la simulación pura y dura; así que si tú eres de los guardianes de la pureza del género, no podrás nunca decir que no te advertimos.

Ahora bien, alejarse de la realidad, por ejemplo, prescindiendo sin pudor de las vistas interiores, no tiene por qué llevar implícita una falta de cuidado en los detalles, y eso se puede apreciar en este arcade aéreo en el que el terreno es muy complejo y las unidades de tierra están tan bien recreadas que son reconocibles incluso a cierta altura.

La referencia



IL 2 FORGOTTEN BATTLES

- **«Secret Weapons» sacrifica el realismo de un simulador puro en favor de la acción.**
- **«SWON» recoge más escenarios que « IL 2».**
- **En ambos juegos hay misiones de caza o ataque al suelo.**



El nivel de detalle gráfico es muy alto a pesar de no tratarse de un simulador puro.

El diseño de los aviones no está nada mal, asumiendo las licencias históricas que se toma el juego y que poco van a importar a los de gatillo fácil. Las veintitres naves que se pueden pilotar recorren quince escenarios diferentes repartidos por todo el planeta, desde los acantilados británicos a las arenas del norte de África o las estepas rusas. En ellos se desarrollan misiones de combate aéreo, de ataque al suelo, torpedeo o de ayuda a la infiltración de espías siempre bajo la consigna de dispara primero y pregunta después.

En vuelo

De los dos modos de juego presentes, "Acción instantánea" y "Campaña", es mucho más recomendable el segundo, ya que hila con acierto más de 30 misiones lineales

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon XP 2700+ MHz** ▶RAM: **1 GB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce FX 5200 128 MB** ▶Conexión: **56 Kbps, red local**



FICHA TÉCNICA ▶Dsiponible: **PC, Xbox, PS2** ▶Género: **Simulación** ▶Idioma: **Castellano** (textos), **ingles** (voces) ▶Edad recomendada (PEGI): **12+** ▶Estudio: **Totally Games** ▶Compañía: **LucasArts** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Número de CDs: **4** ▶Fecha de lanzamiento: **1/12/2003** ▶PVP recomendado: **49,95 EUROS** *(8.311 Ptas.)* ▶Página web: ***www.overnormandy.com*** Descripción del juego, pantallas, algunos links, y todo en inglés. Puedes saltarte la visita.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de aviones: **23** ▶Número de escenarios: **17** ▶Número de misiones: **31** ▶Modos de juego: **2 (Campaña y Acción Instantánea)** ▶Editor de misiones: **Sí** ▶Multijugador: **No** ▶Modos multijugador: **No aplicable.**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 850 MHz / Athlon 900 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco duro: **2,4 GB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB** ▶Módem: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 4 2 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Disco duro: **2,5 GB** ▶Tarjeta 3D: **128 MB** ▶Módem: **No requiere**



En el taller

MEJORAR UN AVIÓN es imprescindible para avanzar en el juego. Para hacerlo es necesario conseguir "Upgrades" a base de completar los objetivos primarios y secundarios de cada misión. Para usar estas actualizaciones hay que ir al "Hangar" y decidir sobre qué avión se van a aplicar. Después sólo resta elegir que característica se van a mejorar.

CAMBIAR DE AVIÓN tampoco es mal recurso, pero hay que ganárselos a pulso. Habitualmente será completando misiones, pero también se puede hacer superando los llamados "Challenges", pruebas de destreza de dificultad creciente. Las hay para todos los gustos, desde enfrentamientos uno contra uno hasta dar cobertura a rescates marinos.



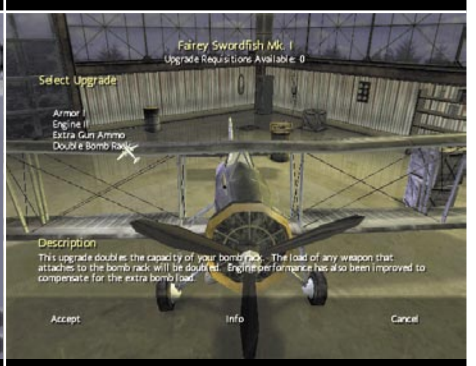
Los diferentes tipos de misiones garantizan la variedad del juego.



El uso de armas estacionarias aumenta las posibilidades del juego.



La dinámica de vuelo ha sido sacrificada a favor de la acción total.



La gestión de mejoras de los aviones aporta un toque de estrategia.

EL JUEGO DEMUESTRA QUE ALEJARSE DE LA REALIDAD NO TIENE PORQUÉ LLEVAR IMPLÍCITA UNA FALTA DE CUIDADO EN LOS DETALLES

dentro de un argumento muy interesante.

Cada misión completada con éxito otorga nuevos aviones, que se guardan en nuestro hangar para usarlos en los dos modos de juego, y actualizaciones, que mejoran las prestaciones de los aparatos, su armamento o su resistencia al fuego enemigo.

En cuanto a la forma de volar de estos pájaros hay pocas diferencias. Tanto si se trata de un caza como si es un torpedero, el avión se mueve nervioso y con demasiada brusquedad hasta para un arcade, aunque con práctica se puede llegar a dominar sin problemas. La única concesión que han hecho a los simuladores, digamos, puros es la pérdida de sustentación al iniciar una trepada prolongada.

El nivel de dificultad es medio-alto, pero sin llegar a desanimar, por lo que incita a jugar una y otra vez.

La banda sonora también ayuda a repetir. La palabra 'épica' es la que mejor la define, con temas corales y orquestales tan trepidantes como la acción del juego.

En el debe de «Secret Weapons» está el corto número de misiones, lo que unido a la ausencia del modo multijugador recorta la duración general del juego, eso sí, a la espera de futuras ampliaciones. Aún así, se puede recomendar sin miedo este título a los amantes de la acción e incluso a los aficionados a los simuladores de vuelo sin demasiadas ganas de complicarse la vida con juegos hiperrealistas.

R.L.S.

Toma nota

Acción, acción y acción, con los aviones como excusa.

LO BUENO:
- El catálogo de aviones pilotables es muy amplio.
- La banda sonora es simplemente sobrecogedora.
- Gráficamente notable.

LO MALO:
- No tiene disponible modo multijugador.
- La campaña es bastante lineal.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
77	NO TIENE

ALTERNATIVAS

YAGER
Otra opción muy recomendable para aquellos que busquen combates aéreos de carácter más arcade.
▶Comentado en MM 106 ▶Puntuación: 80

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3
Combates aéreos mucho más realistas, aunque igualmente ambientados en la II Guerra Mundial.
▶Comentado en MM 95 ▶Puntuación: 82



Championship Manager 03/04

Para echarle horas

Y tú que pensabas que jugar al fútbol era duro, pues no te digo nada de ser entrenador. Tu cabeza será la primera que ruede cuando las cosas vayan mal, pero si ganas el título sabrás que eres, más que nadie, el artífice de la victoria.

El sector de los manager futbolísticos vive una nueva época de esplendor. Juegos como «Total Club Manager 2004», o este nuevo «Championship Manager», son más que suficientes para cubrir las exigencias de todo buen aficionado al fútbol. Sin embargo, hemos encontrado algunos "peros" en la nueva apuesta de Sigames, que le hacen perder cierto atractivo frente a su más directa competencia.

Seriedad ante todo

«CM 03/04» aboga principalmente por la seriedad y la practicidad. La base de datos es realmente enorme, el número de variables a controlar, inmenso, y las posibilidades de juego, abrumadoras. Como se supone en este tipo de producciones, hemos de elegir un equipo y llevarlo a lo más alto en las distintas competiciones en que tomemos parte. Debemos preparar las alineaciones, elaborar tácticas, fichar, renovar, entrenar al filial, controlar las finanzas...

Austeridad total

Sin embargo, la gestión de todos los aspectos cuenta con un problema: está limitada por la magnitud de la base de datos. Nada más arrancar el juego, aparecen una serie de opciones donde queda establecido el realismo de la partida. Existen tres tipos de bases de datos: pequeña, mediana y grande, y por desgracia, elegir la última supone un auténtico calvario para la jugabilidad. Los tiempos de carga para avanzar de semana pueden eternizarse, y lo que es peor, a veces, sólo para darnos nuevas ofertas, o los resultados de una liga extranjera

La referencia

TOTAL CLUB MANAGER 2004

- **En el juego de EA, los tiempos de carga son infinitamente menores que en «CM 03/04».**
- **En «Total Club Manager» podemos visionar los partidos en 3D gracias al motor de «FIFA 2004».**
- **Ambos poseen un gran número de opciones, pero nuestra referencia es aún más completa en este sentido.**



La representación de los partidos, aunque ligeramente sosa, hace gala de una IA realista.



Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon XP 2000+** ▶RAM: **768 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce4 Ti 4200** ▶Conexión: **ADSL**

3+

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Deportivo** ▶Idioma: **Castellano** ▶Edad recomendada (PEGI): **+3** ▶Estudio: **Sports Interactive** ▶Compañía: **Eidos** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **29,95 euros** (*4.983 Ptas.*) ▶Página Web: ***www.eidos.co.uk/games/embed.html?gmid=154*** Aunque algo liosa, en ella se pueden encontrar aplicaciones muy útiles para mejorar la experiencia de juego.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de jugadores: **Más de 200.000 en ligas de todo el mundo** ▶Número de ligas: **96** ▶Editor: **Sí (permite configurar todos los aspectos de la base de datos)** ▶Multijugador: **Sí** ▶Número de jugadores: **2** ▶Opciones de conexión: **LAN**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 600 MHz** ▶RAM:**128 MB** ▶Disco duro: **550 MB** ▶Tarjeta 3D: **No** ▶Módem: **28.8 Kbps**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 4 1,4 GHz** ▶RAM:**1 GB** ▶Disco duro: **550 MB** ▶Tarjeta 3D: **Super VGA** ▶Módem: **56,6 Kbps**

cas del R. Madrid



Fútbol virtual

LOS PARTIDOS pueden ser visionados de dos formas diferentes, y ambas guardan un punto en común: la simplicidad. En el modo "Sólo Comentarios" seremos informados del desarrollo del partido mediante recuadros con frases; por otro lado, se puede visionar el enfrentamiento desde un escenario bidimensional con los jugadores representados como círculos.

ALGUNOS PARÁMETROS pueden ser cambiados durante los partidos, como por ejemplo, la velocidad a la que se desarrolla el mismo. También es posible observar los noventa minutos al completo, o por el contrario, ser informados únicamente de las jugadas clave. A pesar del escaso atractivo del "simulador", la buena IA hace más amenos los partidos.



La base de datos, muy actualizada, ofrece todos los últimos fichajes.

La información disponible sobre cada jugador es realmente completa.

Las variables a controlar durante el juego son muy numerosas y reales.

El juego posee un amplio elenco de opciones para modificar tácticas.

POSEE UNA BASE DE DATOS COMPLETA Y ACTUALIZADA, PERO LOS TIEMPOS DE CARGA PUEDEN DURAR HASTA VARIOS MINUTOS

de escaso interés. Siguiendo la línea de su antecesor, «CM 03/04» presenta un interfaz eficaz y potente, pero nada agradable de cara al usuario. Los menús son excesivamente sosos, la música brilla por su ausencia. Los partidos cuentan con una recreación en 2D desde una vista cenital muy simple, aunque aquí sí oiremos el griterío del público y los efectos de sonido propios de un partido de fútbol. Queda claro que no se ha buscado perfección tecnológica, sino el realismo donde sí acierta. Se dan situaciones de las que habitualmente se hace eco la prensa, la representación de los partidos es muy real y acorde a las tácticas que diseñamos. En definitiva, la interacción de los elementos que rodean al mundo del fútbol es casi perfecta. Por ello, resulta recomendable para los puristas del deporte rey, a los que no les importe la austeridad tecnológica.

J.M.H.

Toma nota

Demasiado sobrio. Esperábamos más novedades respecto al anterior.

LO BUENO:
- Una base de datos realmente completa y actualizada.
- Todas las opciones, posibilidades y factores que abarca.
- Recrea el fútbol con acierto.

LO MALO:
- Tecnológicamente muy simple.
- No hay música de fondo.
- Algunos tiempos de carga pueden hacerse eternos.

MODO INDIVIDUAL 73

MODO MULTIJUGADOR 75

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Es más divertido medir las tácticas contra otros jugadores.

SOLO:
Lo mejor: Convertirse en el mejor entrenador.
Lo peor: El escueto acompañamiento audiovisual que nos rodea.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Demostrar a los rivales que tus tácticas son las mejores.
Lo peor: Sólo se puede jugar en red.

■ **ALTERNATIVAS**

FIFA 2004
Un excelente simulador de fútbol, que además puede fusionarse con «Total Control Manager 2004».
▶Comentado en MM 106 ▶Puntuación: 90

PRO EVOLUTION SOCCER 3
Si lo tuyo no es la gestión y lo que quieres es simplemente jugar al fútbol, éste es tu juego.
▶Comentado en MM 107 ▶Puntuación: 92

Lords of EverQuest

¿Un paso atrás?

¿Qué obtendríamos si ambientáramos en el universo «Everquest» un sistema de juego de estrategia en tiempo real, totalmente original y novedoso? Pues sí, a nosotros también nos interesa saberlo...

El universo «EverQuest» cuenta actualmente con cientos de miles de aficionados al rol online. Su nombre se ha convertido en un icono dentro de la industria, así que no resulta demasiado extraño que se haya decidido explotarlo con un cambio de tercio, en forma de juego de estrategia real. Algo parecido, pero a la inversa, de lo que Blizzard está haciendo con «Warcraft» y el esperado «World of Warcraft». Sin embargo, el resultado de «Lords of Everquest» es un producto que no hace del todo justicia ni a la franquicia, ni a la estrategia.

Deja Vu

«Lords of EverQuest» es un juego de estrategia en tiempo real que sigue la fórmula ya vista en incontables producciones del género. No faltan la recolección de recursos, el árbol tecnológico, un buen puñado de unidades diferentes, la figura del héroe y tres campañas que narran una historia que, si bien unos encontrarán interesante, otros la verán como una mera excusa.

El juego incluye pocas señas de identidad propias, y casi todas sus características se limitan a un calco de clásicos como «Warcraft III». Aspectos como el rol, cada vez más popular en otros juegos de estrategia, también hace acto de presencia, ya que podemos subir de nivel las unidades, así como ganar nuevas habilidades. Es más, se pueden transferir unidades de un escenario a otro.

¿Muy simple?

Más allá de su poca originalidad (lo que tampoco es un factor negativo, per sé), hay

La referencia

EMPIRES



- **Las unidades de «Empires» cuentan con una especialización más alta.**



- **Tecnológicamente la referencia está mucho más avanzada que el juego que nos ocupa.**
- **«Lords of EverQuest» es fantástico; «Empires» tiene una vocación más realista.**



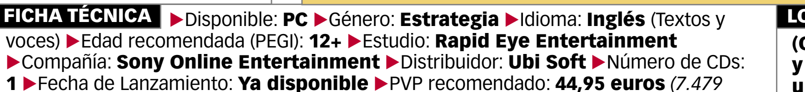
Resulta incomprensible que sólo se pueden seleccionar doce unidades como máximo.



Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon XP 2000+** ▶RAM: **768 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce4 Ti 4200** ▶Conexión: **ADSL**





FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Inglés** (Textos y voces) ▶Edad recomendada (PEGI): **12+** ▶Estudio: **Rapid Eye Entertainment** ▶Compañía: **Sony Online Entertainment** ▶Distribuidor: **Ubi Soft** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **44,95 euros** *(7.479 pesetas)* ▶Página Web: ***www.loegame.com*** Página de buen diseño, pero de escaso contenido. Desde la misma, podemos acceder a la zona de juego Online.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número campañas: **3** ▶Modos de juego: **1 (Campaña)** ▶Número de civilizaciones: **3 (Shadowrealm, Dawn Brotherhood y Eddar Alliance)** ▶Número de escenarios: **36** ▶Editor: **Sí (de mapas y unidades)** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **(Last Man Standing, Body Harvest, Platinum Rush, Grim Reaper y Lord of Levels)** ▶Número de jugadores: **2-12** ▶Opciones de conexión: **Red local e Internet**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 1 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco duro: **800 MB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB** ▶Módem: **28.8 Kbps**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 4 1,6 GHZ** ▶RAM: **512 MB** ▶Disco duro: **800 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce3 o Radeon 8500** ▶Módem: **ADSL**



Limitaciones gráficas

EL MUNDO DE NORRATH presenta un aspecto gráfico correcto, aunque nada que no hayamos visto anteriormente. Es más, las unidades hacen gala de manos "cúbicas", algo poco usual para los tiempos que corren. En el apartado sonoro hay buenas melodías, pero los habitantes se comunican en perfecto inglés, lo que dificulta la comprensión de la historia.

LA INTERFAZ es totalmente modificable en lo que respecta a su disposición. Si lo deseas, las ventanas de información pueden ser arrastradas, minimizadas y colocadas en cualquier rincón de la pantalla, lo que permite una mejor visualización del campo de batalla. Esta posibilidad será muy útil, ya que dichas ventanas ocupan bastante espacio.



Aunque gráficamente cumple, hay muchos juegos mejores en este sentido.



La IA del juego falla durante muchos de los combates.



Los entornos en los que se desarrolla la aventura son muy variados.



La introducción de unidades aéreas resulta uno de los pocos aciertos.

A PESAR DE SUS TRES CAMPAÑAS, NO ES UN JUEGO DEMASIADO LARGO PARA LO QUE ES HABITUAL EN EL GÉNERO DE LA ESTRATEGIA

otros aspectos que terminan por deslucir el cómputo global del juego.
Las tres facciones poseen unidades muy parecidas entre sí, y salvo por su aspecto exterior, no hay una especialización acusada. Esto propicia que en muchos escenarios no existan tácticas definidas; simplemente bastará con crear muchas unidades para alzarnos con la victoria. Un tema tan importante como la recolección de recursos se ha simplificado en exceso. Y la IA de nuestros soldados resulta pobre en muchas ocasiones, lo que provoca masacres a las que asistimos sin poder hacer nada.

Por el contrario, las opciones multijugador resultan de lo más completas, aunque no tanto como para compensar el aspecto individual, demasiado sobrio y carente de personalidad. En definitiva, si eres "fan" del universo «EverQuest» te será atractivo. Si no...

J.M.H.

ALTERNATIVAS

WARCRAFT III
Similar en cuanto a ambientación, pero muchísimo más completo en todos los sentidos.
▶Comentado en MM 90 ▶Puntuación: 90

LA GUERRA DEL ANILLO
Producción basada en la obra de Tolkien, que no destaca en originalidad pero sí en calidad.
▶Comentado en MM 107 ▶Puntuación: 80

Toma nota

Llamarse «EverQuest» no basta para ser un buen juego de estrategia.

LO BUENO:
- La inclusión de tres facciones diferentes.
- La diversidad de modos de juego online.
- No es complicado para novatos.

LO MALO:
- Escasa personalidad.
- La IA falla en muchas ocasiones.
- Íntegramente en inglés, tanto textos como voces.

MODO INDIVIDUAL 68

MODO MULTIJUGADOR 78

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El multijugador ofrece **muchos modos de juego y opciones.**

SOLO:
Lo mejor: La historia de la aventura.
Lo peor: Resulta demasiado sencillo para los expertos.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Los modos de juego son muy variados.
Lo peor: Hay que bajarse un parche de ¡12 MB! para poder jugar.

Review
A EXAMEN



Gladiator: Sword of Vengeance

Lucha sin cuartel

Mucho antes de que existiera el COI o la Federación Antidopaje, lo más parecido que había a un deporte de masas eran dos señores arreándose espadazos en una plaza de toros. Y, oye, por lo visto era muy divertido.

En un breve espacio de tiempo hemos podido disfrutar de dos títulos con estilos muy parecidos, «El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey» y «Gladiator» la producción que ahora nos ocupa. Ambos son arcades frenéticos donde todo se supedita a la espectacularidad de la acción, y aunque «Gladiator» no cuente con el "glamour" del juego de EA, ofrece maneras muy apreciables para los amantes de este género.

El juego está ambientado en el año 106 AC, cuando el malévolo emperador Arruntius se ha hecho con el poder tras la misteriosa muerte de Trajano. Roma se ha convertido en un enorme campo de batalla y en él, el gladiador preferido del fallecido Trajano, Invictus Thrax, nuestro personaje, deberá enfrentarse a guerreros y criaturas hasta vengar la muerte del emperador.

Bajo este telón de fondo se oculta un "beat'em up" clásico, un juego de combates donde lo primordial reside en atacar a diestro y siniestro sin ningún tipo de tregua. A lo largo del juego podremos aprender y ejecutar diferentes golpes y combos, aunque, desgraciadamente, éstos no son tan variados como debieran. El indicador de combate nos otorga nuevas habilidades al ejecutar combos y los poderes de Júpiter, Hércules y Plutón se unen a nuestra causa en forma de ataques especiales, entre ellos, los denominados "fatalities" que nos permiten acabar con enemigos importantes, mucho más poderosos que nuestro personaje protagonista.

Aunque todos los apartados tecnológicos brillan con propiedad, el juego se muestra en general excesivamente simple. Al principio engancha por las enormes dosis de acción y espectáculo, pero la variedad de golpes y lo monótono de la acción terminan por desanimar al jugador.

Además, no posee un modo multijugador, por lo que, al final, resulta un juego adictivo, pero demasiado repetitivo y escaso como para destacar sobre el resto.

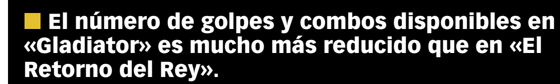
J.M.H.

La referencia

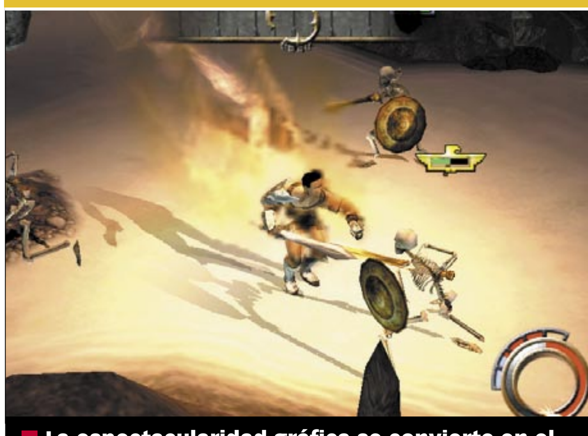
EL RETORNO DEL REY



- **En «El Retorno del Rey» la historia es más completa y atractiva que en «Gladiator».**



- **El número de golpes y combos disponibles en «Gladiator» es mucho más reducido que en «El Retorno del Rey».**
- **Los escenarios de «El Retorno del Rey» son más largos y variados que los de «Gladiator».**



La espectacularidad gráfica se convierte en el gran punto fuerte del juego.



El número de poderes especiales incluidos es muy reducido, sólo tres.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Athlon XP 2000 +** RAM: **768 MB** Tarjeta 3D: **GeForce4 Ti 4200** Conexión: **ADSL**

18+

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Acción** Idioma: **Castellano** Edad recomendada (PEGI): **18+** Estudio: **Acclaim** Compañía: **Acclaim** Distribuidor: **Acclaim** Número de CDs: **2** Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** PVP recomendado: **39,95 euros** (*6.647 ptas.*) Página Web: ***www.acclaim.com/games/gladiator/index.html***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium III 1 GHz** RAM: **256 MB** Disco Duro: **1,3 GB** Tarjeta 3d: **32 MB** Conexión: **no requiere**

Toma nota

Entretenido al principio, pero acaba volviéndose monótono.

LO BUENO:
- Tanto gráficos como sonido son excelentes.
- Mecanismo de juego simple, pero muy adictivo.

LO MALO:
- Al poco tiempo se hace bastante repetitivo.
- No se puede salvar en cualquier momento.
- No tiene modo multijugador.

MODO INDIVIDUAL
70

MODO MULTIJUGADOR
NO TIENE

Pax Romana

Historia antigua

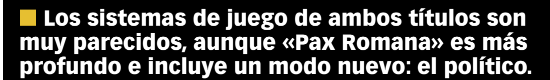
¿Tienes ansias de poder? ¿Te gusta conspirar pero tus amigos ya no se dejan? Pues ahora tienes la oportunidad de luchar por el control del senado de la vieja Roma. Vigila tu espalda, no te vaya a pasar lo que a Julio César.

Este título de estrategia en tiempo real ofrece dos modos de juego bien distintos. El primero y más original, el "político", nos pone en la piel del líder de una de las facciones políticas de Roma. Nuestro objetivo será alcanzar el poder, buscando financiación para nuestras operaciones y llevando a cabo todo tipo de estratagemas. Este modo es el único que admite multijugador. El segundo, el "estratégico", se desarrolla en un mapa a través del cual creamos y movemos ejércitos y flotas, desarrollamos infraestructuras, llevamos a cabo acciones diplomáticas y controlamos el comercio. «Pax Romana», sobre todo la parte estratégica, es muy similar a «Europa Universalis II», pero va un poco más allá, y no sólo por el modo político, sino también porque la cantidad y profundidad de las acciones disponibles superan con creces a las de áquel. Pero un juego no es sólo una acumulación de opciones. El milagro se produce cuando la acertada integración de todos los elementos consigue "enganchar" al jugador. Mucho nos tememos que «Pax Romana» presenta las mismas virtudes, pero también los mismos defectos, que su modelo; es decir, profundidad y rigor, acompañados de una lentitud de desarrollo y una exigencia de dedicación, que hacen que sólo sea recomendable para fans del género. ¿Es posible unir ambos extremos, profundidad y adicción, en un mismo título? Nosotros pensamos que sí, aunque este juego no sea precisamente la respuesta a esa pregunta.

A.E.P.

La referencia

EUROPA UNIVERSALIS II



- **Los sistemas de juego de ambos títulos son muy parecidos, aunque «Pax Romana» es más profundo e incluye un modo nuevo: el político.**
- **En «Pax Romana» sólo controlaremos el imperio romano. En «Europa...» era posible dirigir cualquiera de los Estados incluidos.**
- **El multijugador de «Pax Romana» sólo incluye el modo político.**



Los mapas organizan bien la enorme cantidad de información disponible.



Las campañas para controlar el senado romano son lo más original del juego.

Toma nota

Profundo y riguroso, pero sólo para seguidores del género.

LO BUENO:
- ▲ Los dos modos de juego alargan la vida del título.
- ▲ Es riguroso y profundo.
- ▲ Las opciones y posibilidades son enormes.

LO MALO:
- ▼ Demasiado complicado para jugadores ocasionales.
- ▼ Que no incluya multijugador para el modo 'estratégico'.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
75	70

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El juego está enfocado **sobre todo al modo individual.**

SOLO:
Lo mejor: Conquistar Britannia.
Lo peor: Los primeros momentos de juego resultan abrumadores.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Ganar una votación en el senado.
Lo peor: Que dos facciones políticas se alíen contra ti.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium III 750 MHz** ▶RAM: **196 MB** ▶Tarjeta 3D: **No** ▶Conexión: **Módem 56k**

12+

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Castellano (textos)** ▶Edad recomendada (PEGI): **+12** ▶Estudio: **Galilea** ▶Compañía: **Dreamcatcher** ▶Distribuidor: **Virgin Play** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de Lanzamiento: **30/11/2003** ▶PVP recomendado: **39,95 euros** (*6.647 ptas.*) ▶Página Web: ***paxromana.dcegames.com***

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 500 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco duro: **600 MB** ▶Tarjeta 3D: **Compatible DirectX** ▶Módem: **56 Kbps**

Wallace & Gromit
EN EL PROYECTO DEL PARQUE ZOOLÓGICO
Blandito y tierno

¿A qué jamás habrías imaginado que se pudiera sacar tanto partido de una cosa tan tonta como la plastilina? Pues los chicos en Aardman hacen virguerías, primero en la televisión y ahora en este juego de plataformas.

Aunque saltaron a la fama internacional gracias a su largometraje "Evasión en la Granja", la factoría de animación Aardman era conocida por todos los aficionados a la animación por sus geniales animaciones de plastilina protagonizadas por un científico despistado y su inteligente perro, Wallace y Gromit, respectivamente.
Ahora sus andanzas han sido convertidas en un juego de plataformas 3D, pero aunque gráficamente el juego reproduce con enorme fidelidad el acabado de la serie, ni por su argumento ni por su sistema de juego llega a ser ni de lejos tan divertido como aquella.
El sistema de juego de «Wallace & Gromit» es el propio de un juego de plataformas, con muchos saltos y mucha exploración y, al tiempo, mucha habilidad y mucha rapidez de reflejos. O sea, jugabilidad sin complicaciones. Los escenarios tridimensionales son grandes y complejos y están repletos de detalles y objetos que recoger, muchos de ellos extraídos de la imaginería de la serie. Además, las animaciones de todos los modelos, en especial las de los dos protagonistas, imitan con precisión los característicos movimientos de un muñeco de plastilina. Desgraciadamente, como ha sucedido en el pasado con tantas otras conversiones de juegos de consola, «Wallace & Gromit» padece de un sistema de control pésimamente adaptado al formato PC, algo muy difícil de ignorar en un juego de este tipo. Así, a la hora de jugar nos encontramos, por una parte, con la imposibilidad de usar el ratón y, por la otra, con un sistema de cámaras bastante confuso que hace muy complicado moverse con precisión por los escenarios. Son dos problemas puntuales pero de gran importancia, porque convierten un título que podría haber sido muy interesante y divertido, en un ejercicio de frustración que sólo entusiasmará a los seguidores más recalcitrantes de la pareja protagonista... o de la plastilina.

J.P.V

La referencia



PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS DEL DESIERTO

- Ambos juegos están en 3D.
- El sistema de control de «Prince of Persia» está mucho mejor adaptado al PC.
- El sistema de juego de «Wallace & Gromit» tiene menos componente de aventura.



El sistema de cámaras hace que el control el juego muy complicado en algunos momentos.



La abundancia de referencias a la serie es sin duda uno de los atractivos del juego.

Toma nota

Un prometedor juego, con un mal sistema de control.

LO BUENO:
- Reproduce perfectamente la ambientación de la serie televisiva.
- Los escenarios son grandes.

LO MALO:
- No se ha adaptado el sistema de control al PC.
- Sistema de cámaras confuso.

INDIVIDUAL
68

MULTIJUGADOR
NO TIENE

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **P. 4 2,4 GHz** RAM: **512 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 4 Ti 4600 128 MB**

3+

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC, PS2, Xbox, GC** Género: **Paltaformas** Idioma: **Castellano** Edad recomendada (PEGI): **+3** Estudio: **Frontier Developments** Compañía: **BAM! Entertainment** Distribuidor: **Acclaim** Número de CDs: **1** Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** PVP: **39,95 euros** *(6.647 ptas.)* Página Web: ***www.wallaceandgromitgame.com***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Petium III o equivalente a 600 MHz** RAM: **128 MB** Disco duro: **600 MB** Tarjeta 3D: **32 MB** Módem: **No requiere**



FireStarter

Multijugador individual

No, no se trata de un error de imprenta ni es que hayamos bebido. Se trata, simplemente, que nos encontramos ante un juego que adapta la típica modalidad multiusuario a un diseño individual y, oye, la cosa tiene su gracia.



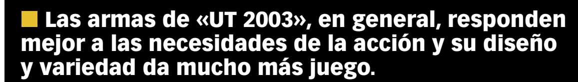
Es innegable que «FireStarter» tiene su punto de originalidad. Es raro, no lo negamos, que de partida te metan en un juego de acción y su modalidad individual consista en moverse como un poseso por escenarios típicos de partidas "deathmatch", aniquilando bots.

El comienzo de «FireStarter» es, quizá, lo peor. Es algo lento, no muy espectacular en las armas de inicio, y los enemigos son bastante sosos. Pero a medida que empiezas a pasar niveles, le vas cogiendo el gusto. Los enemigos se vuelven más duros e inteligentes, los niveles ganan en diseño, las armas mejoran, y te empieza a picar el gusanillo.

«FireStarter» bebe de las fuentes de clásicos como «Unreal Tournament» o «Quake 3». Pero aporta toques de innovación al introducir la recogida de objetos como un requisito para pasar de nivel, o el abrir poco a poco zonas, inaccesibles en un primer momento.

El modo multijugador es la esencia del juego, ya que toda la parte individual es, al final, un entrenamiento. Buen entrenamiento, eso sí.

La referencia

UNREAL TOURNAMENT 2003

- **El diseño de acción en «UT 2003» está bastante mejor elaborado, en todas sus modalidades.**
- **Las armas de «UT 2003», en general, responden mejor a las necesidades de la acción y su diseño y variedad da mucho más juego.**
- **Aunque técnicamente «FireStarter» es notable, el motor 3D de «UT 2003» posee más calidad globalmente, y sus resultados son óptimos.**



El motor 3D es bastante bueno. El efecto visual del fuego es uno de los mejor conseguidos.



«FireStarter» no escatima en efectos "gore", a la hora de eliminar a los enemigos.

Pero en partidas en red o Internet, es donde se saca todo el jugo a «FireStarter». Técnicamente es notable, quizá no excepcional, pero su motor 3D es bastante majo y aunque muchos de sus efectos visuales no pasan de ser decorativos, los mapas resultan atractivos.

Así pues, a los más curtidos en las lides de la acción multijugador puede que «FireStarter» no les entusiasme. Todo lo que posee ya se ha visto en muchos otros juegos. Pero algunos de sus modos, pese a las notables influencias de otros títulos, resultan divertidos entre varios jugadores.

F.D.L.

Toma nota

Interesante idea original. No es la bomba, pero engancha y divierte.

LO BUENO:
- Después de los primeros niveles, engancha bastante.
- Un motor gráfico más que digno. El multijugador está bien resuelto.

LO MALO:
- Al principio resulta algo lento.
- Es fácil despistarse en algunos mapas al buscar los objetos.

INDIVIDUAL	MULTIJUGADOR
70	74

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

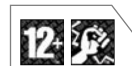
EL modo multijugador **es la esencia del diseño, y está bien trabajado.**

SOLO:
Lo mejor: Los últimos niveles son frenéticos y plagados de acción.
Lo peor: Algunos mapas son bastante confusos.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: La variedad de modos de juego.
Lo peor: Nada original o innovador. Otros juegos resultan muy parecidos.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 4 2,2 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 4**



FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Castellano** (textos, voces y manual) ▶Edad recomendada (PEGI): **12+** ▶Estudio: **Russobit-m** ▶Editor: **GSC Game World** ▶Distribuidor: **Zeta Games** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **29,95 euros** *(4.983 Ptas.)* ▶Página Web: ***www.firestarter-game.com*** Muy normalita. Nada especialmente destacable.

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 750 MHz** ▶Ram: **128 MB** ▶Disco Duro: **700 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 MX** ▶Módem: **Módem 56 Kbps**

Stygma

Ejercita tu mente

Deja de aporrear el teclado con saña y echa un vistazo a «Stygma». Con esta producción dejarás de lado la acción física de otros títulos y ejercitarás tus neuronas. ¿Te consideras lo suficientemente listo para afrontar el reto?



Saturados de títulos de acción, rol, estrategia y deportes Micronet sorprende a los jugadores de PC con la secuela de «Skyzo», un juego de puzzles ciertamente original que fue capaz de transmitirnos buenas sensaciones.
Con un planteamiento idéntico a su predecesor «Stygma» apenas se aleja de él para ofrece al jugador 14 fases compuestas cada una de ellas por pruebas de habilidad, ilusiones ópticas, y preguntas. Las pruebas consisten en la resolución de enigmas de todo tipo, desde operaciones matemáticas, hasta problemas de percepción ocular. Una vez superada la prueba, el juego nos sorprende con una ilusión óptica, que más allá de suponer un desafío, resulta una mera curiosidad. Y por último, la finalización de la fase corre a cargo de la elección de una afirmación correcta entre tres disponibles.
Y muy poquito más ofrece «Stygma» en lo que a jugabilidad se refiere. Y es que su mecanismo de juego resulta similar al de auténticas obras maestras como «The 7th Guest», pero su envoltorio resulta, por desgracia, mucho menos atractivo.
Y aunque en un juego de puzzles la puesta en escena suele resultar algo meramente secundario, lo cierto es que a nadie le amarga un dulce y «Stygma» sólo ofrece escenarios prerrenderizados estáticos, aunque, eso sí, visualmente atractivos y bien diseñados.
El acompañamiento musical, sin embargo, es todo un acierto, y aunque sus melodías pueden resultar un poco "machaconas", el efecto de reverberación conseguido en las voces es muy convincente y bastante sobrecogedor.
Estamos pues, ante un juego diseñado sencillamente para aquellos que quieran probar su agilidad mental y pasar un buen rato con un juego que consigue ser original, refrescante y distinto. Si perteneces a este grupo, te convencerá pero si estás acostumbrado a otro tipo de desafíos...

J.M.H.

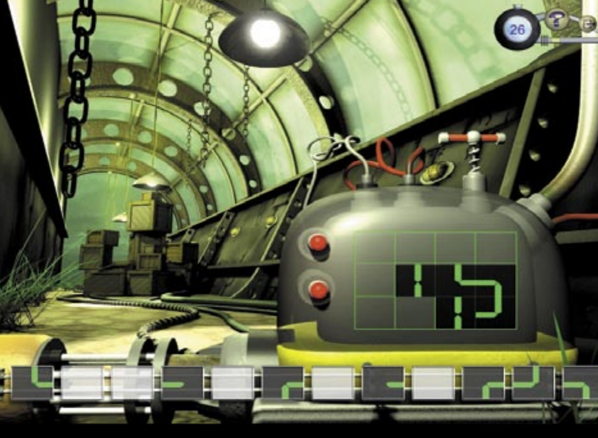
La referencia

SKYZO

- Ambos ofrecen prácticamente el mismo número de pruebas: quince «Skyzo» frente a las 14 de «Stygma».
- Ambos juegos centran su desarrollo en el mundo de los sueños y el subconsciente.
- «Stygma» no consigue mejorar demasiado el apartado tecnológico exhibido por su predecesor, pero algo se nota...



Las diferentes pruebas suponen un desafío intelectual muy interesante.



Los escenarios prerrenderizados en los puzzles son demasiado planos.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Athlon XP 2000 +** RAM: **768 MB** Tarjeta 3D: **GeForce4 Tu 4200** Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Habilidad/Puzzles** Idioma: **Castellano** Edad recomendada (PEGI): **No tiene** Estudio: **Micronet** Compañía: **Micronet** Distribuidor: **Micronet** Número de CDs: **1** Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** PVP recomendado: **19.95 euros** *(3.319 ptas)* Página Web: ***www.micronet.es/menu/mult/htmcata/ent04.htm***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium II 233 MHz** RAM: **32 MB** Disco duro: **470 MB** Tarjeta 3D: **No** Módem: **No requiere**

Toma nota

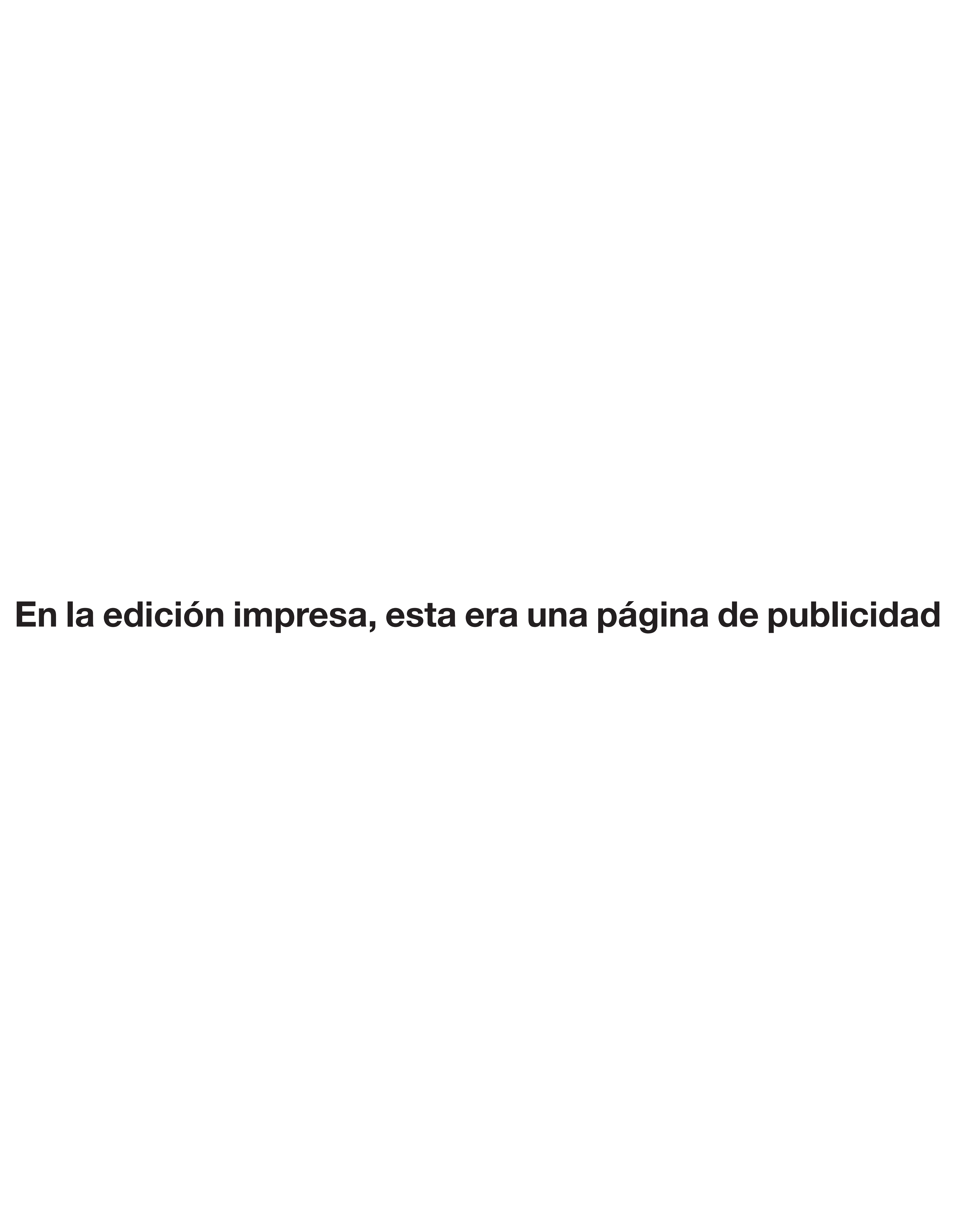
Entretenido juego de puzzles, aunque demasiado sobrio

LO BUENO:
- Las pruebas de habilidad son desafiantes.
- Resulta original y distinto.
- El apartado sonoro es muy convincente.

LO MALO:
- Gráficamente usa una tecnología algo anticuada.
- No ha evolucionado respecto a su predecesor.

MODO INDIVIDUAL: 65

MODO MULTIJUGADOR: NO TIENE


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

UN AÑO DE

Los mejores juegos de 2003

Un año, doce meses, más de trescientos días, casi nueve mil horas... es mucho tiempo, y a lo largo de él hemos podido disfrutar de una cantidad igualmente grande de juegos, algunos buenos y otros no tanto. Acompáñanos, si quieres, mientras recordamos los mejores títulos de este año que acaba de irse.

Si los videojuegos pudieran catalogarse como las botellas de vino, podríamos decir sin lugar a dudas que la de 2003 ha sido una cosecha de juegos excepcional. No sólo por la cantidad, sino especialmente por la elevada calidad de los títulos aparecidos durante este año.

Como siempre, unos géneros se han visto más favorecidos por las compañías de desarrollo que otros. La acción y la estrategia han vuelto a acaparar la mayoría de los lanzamientos, pero en cualquier caso hemos podido disfrutar de verdaderas joyas dentro de todos y cada uno de los géneros principales. A continuación os ofrecemos un rápido repaso de los que, en nuestra modesta opinión, han sido los mejores juegos aparecidos durante los últimos doce meses.

ACCIÓN DE PELÍCULA

Un año más el de la acción ha sido el género elegido mayoritariamente por las compañías de software a la hora de lanzar juegos para PC. Por supuesto, esta mayoría responde a las preferencias expresadas por los usuarios en los mostradores de las tiendas, pero también se fundamenta en que este género adopta con mucha facilidad títulos de éxito en otras plataformas, a diferencia de, por ejemplo, los juegos de estrategia, igualmente populares pero menos numerosos porque son prácticamente exclusivos del formato PC.

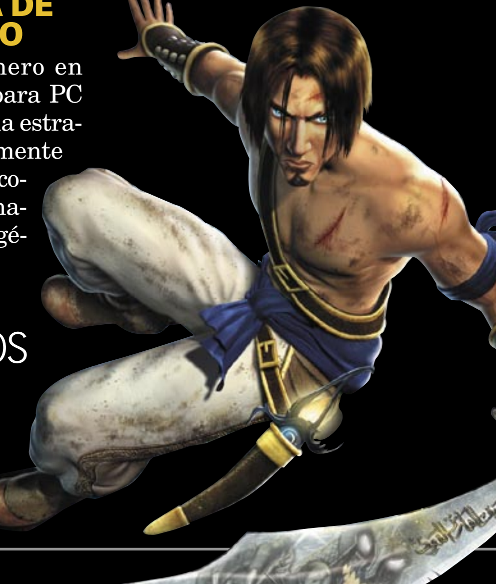
En cualquier caso, dos son los aspectos que más llaman la atención al analizar lo que ha sido la evolución del género a lo largo de los últimos doce meses. Por un lado que se consolida la tendencia iniciada años atrás de introducir en los juegos acción cada vez más y más elementos de otros géneros. Baste indicar como muestra que entre los mejores juegos de acción del año no hay ni un solo título en el que el argumento no tenga un peso tan importante como el de la propia acción.

La otra tendencia que se aprecia, es la de que a pesar de que la calidad de los juegos es mayor que nunca, la originalidad a la hora de buscar ambientaciones y planteamientos se ha reducido bastante. Así, al revisar los que han sido los mejores juegos de acción de al año nos encontramos con una cantidad desacostumbradamente grande de juegos de inspiración cinematográfica o televisiva (son los casos de «Tron 2.0», «Enter the Matrix», «Delta Force: Black Hawk Dawn», «Jedi Knight: Jedi Academy», «Starsky & Hutch» o «El Retorno del Rey») y de juegos que continúan series de éxito: «GTA Vice City», «Max Payne 2», «Hidden & Dangerous 2» e incluso «Call of Duty», heredero directo del excelente «Medal of Honor».

ESTRATEGIA DE NUEVO CUÑO

El otro gran género en cuanto a juegos para PC es, cómo no, el de la estrategia, algo doblemente meritorio porque, como se ha mencionado, se trata de un género prácticamente exclusivo del formato compatible. De entre todo lo que ha pasado por nuestras manos este año queremos destaca sobre todo dos títulos. El primero, por supuesto, «Empires: Los Albores de la Era Moderna», porque por encima de todas sus numerosas virtudes, su enorme potencia tecnológica abre el camino hacia una nueva forma de entender la estrategia en tiempo real en la que las unidades diminutas son cosas del pasado y los jugadores se pueden sentir inmersos en el comba- ►►

UNA AÑO MÁS LOS JUEGOS DE ACCIÓN Y LOS DE ESTRATEGIA HAN SIDO LOS PREFERIDOS POR LAS COMPAÑÍAS A LA HORA DE LANZAR NOVEDADES



JUEGOS



LO MEJOR DE LO MEJOR



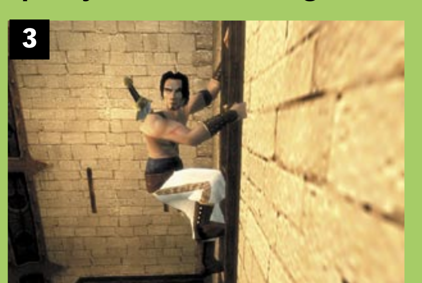


■ 1. CALL OF DUTY. Acción en primera persona ambientada en la Segunda Guerra Mundial, con un modo multijugador de infarto.
■ 2. MAX PAYNE 2. Acción y "tiempo bala" se unen a una historia de amor, crímenes y suspense digna de la mejor película de cine negro.

Otra cosa no habremos hecho este año, pero jugar, hemos jugado a lo bestia. Literalmente, hemos probado cientos de juegos, hemos pasado miles de horas frente al monitor, intentando completar esa fase, acabar ese nivel, matar a ese enemigo... Pero lo más sorprendente es que al final, cuando pasa el tiempo, no queda el recuerdo del cansancio, ni de los juegos malos, ni de las partidas en las que te atascabas. Sólo queda el recuerdo claro y nítido de esos juegos que no puedes olvidar porque destacan sobre los demás como un Ferrari en un aparcamiento público; porque son de esos juegos que años después te sigues acordando de ellos con una sonrisa en los labios. Este 2003 nos hemos encontrado con varios de estos juegos, pero vamos a destacar sólo seis, los que más nos han impresionado, los que seguimos jugando todavía, cuando tenemos un rato libre. «Call of Duty», «Empires», «Max Payne 2», «Praetorians», «Prince of Persia» y «Pro Evolution Soccer 3». En orden alfabético, porque hay que ordenarlos de alguna forma. Todos ellos son, a su manera, clásicos y, como tales, resistirán el paso del tiempo. Eso es algo de lo que estamos convencidos. Pero basta de hablar de nosotros. ¿Y tú? ¿Cuáles son tus juegos favoritos de este año? ¿A qué juego sigues enganchado a pesar de haberlo acabado tres veces? Si quieres, cuéntanoslo, vota por el mejor juego del año y ayudanos a confeccionar la única lista que importa. La tuya.

■ 3. PRINCE OF PERSIA. Aventuras en 3D con un sistema de juego revolucionario y una ambientación de las Mil y Una Noches.
■ 4. EMPIRES. La estrategia en tiempo real más compleja y desafiante, desde la Edad Media hasta nuestros días.
■ 5. PRO EVOLUTION SOCCER 3. El simulador futbolístico más realista de todos los tiempos.
■ 6. PRAETORIANS. Estrategia "made in Spain" y tremendamente original.





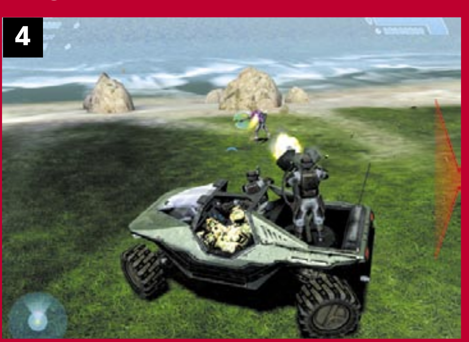


ACCIÓN

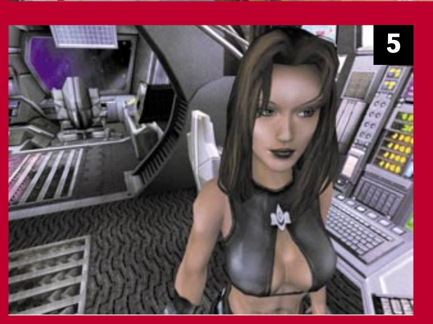




1. MAX PAYNE 2. Combina tecnología, jugabilidad y un argumento digno de Hollywood con una maestría que pocas hemos visto con anterioridad.
2. CALL OF DUTY. Más allá de sus innegables méritos técnicos, la gran baza de este juego es el realismo absoluto del que hace gala en todo momento.



3. JEDI ACADEMY. Es muy difícil resistirse al embrujo del universo Star Wars, cuando viene acompañado de una jugabilidad tan soberbia como ésta.
4. HALO. Se hizo de rogar, pero olvidamos la espera en cuanto pudimos disfrutar de uno de los juegos de acción más completos y variados del año.





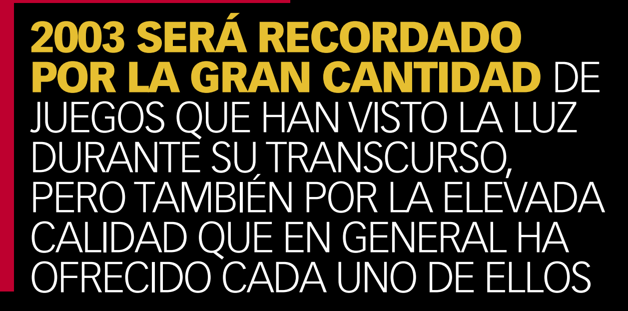




5. UNREAL II. No revolucionó el género, como algunos pretendían, pero triunfó con nota en la difícil misión de salir de la alargada sombra de antecesor.
6. ENTER THE MATRIX. Nunca antes había sido tan difusa la frontera entre película y videojuego, entre actores y personajes. Un juego soberbio que no sólo no copia al largometraje, sino que lo complementa y lo enriquece.
7. TRON 2.0. La especialísima iconografía de la película "Tron" fue capturada con maestría en este soberbio juego de ambientación insuperable y esmerada jugabilidad.



8. SPLINTER CELL. Acción y sigilo unidos en una historia absorbente, de principio a fin.
9. GTA VICE CITY. El nuevo «GTA» es también el más duro, el más oscuro y, sin duda, el mejor de la serie.



te como si de un juego de acción se tratara.
El otro juego que queremos destacar, éste desde un punto de vista ligeramente más chauvinista, es «Praetorians», el primer gran juego de estrategia en tiempo real íntegramente realizado en España que, por su enorme calidad y su originalidad, demostró al mundo que la industria de nuestro país está a la altura de cualquier reto que decida aceptar.
Por lo demás 2003 ha sido un año que ha destacado por la abundancia de nuevas entregas de algunas de las series clásicas de la estrategia. Así, «SimCity 4», «Commandos 3», «Patrician III», «C&C Generals» o «Homeworld 2» son dignas continuaciones de algunas de las mejores series de estrategia de todos los tiempos.
La originalidad, que por supuesto, también la ha habido, nos ha llegado este año de la mano de títulos como «Rise of Nations» o «SpellForce», dos propuestas muy diferentes entre sí pero que coinciden en su gran calidad y en la combinación de elementos de diferentes géneros para alcanzar un resultado simplemente estupendo.

BONANZA AVENTURERA

Después de un año como 2002, que pasó sin demasiada pena ni gloria para los aficionados a las aventuras, hemos podido asistir a lo largo de los últimos doce meses a un lento pero progresivo resurgimiento de este género de videojuegos, que tanta importancia histórica tiene. Eso sí, lo que parece claro es

2003 SERÁ RECORDADO POR LA GRAN CANTIDAD DE JUEGOS QUE HAN VISTO LA LUZ DURANTE SU TRANSCURSO, PERO TAMBIÉN POR LA ELEVADA CALIDAD QUE EN GENERAL HA OFRECIDO CADA UNO DE ELLOS

que, salvo algunas excepciones, las compañías parecen haber abandonado la "escuela" tradicional de aventuras para abrazar definitivamente las 3D y la introducción, en mayor o menor medida, de elementos de plataformas o directamente de acción.
Así, títulos como «Prince of Persia», «Indiana Jones y la Tumba del Emperador» o «Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad» apuestan claramente por el combate, los saltos y la habilidad, mientras que juegos como «Silent Hill 3», «Broken Sword III» o «The Westerner», que además es español, optan por una aproximación más pausada, más intelectual.

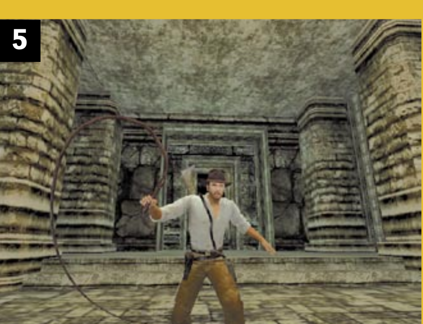
SEQUÍA DE ROL

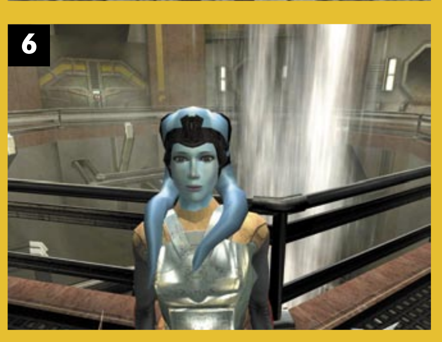
Con los juegos de rol, en cambio, ha sucedido lo contrario que con la aventura. Si 2002 fue de bonanza para este género, este año los numerosos aficionados al rol se han tenido que conformar con expansiones de los grandes títulos del año pasado. Sólo dos títulos despuntan en medio de esta asoladora sequía, «El Templo del Mal Elemental», que recupera el sabor clásico de los juegos de rol basados en el universo Dungeon & Dragons, y, cómo no, el último trabajo de Bioware, los reyes del género, que con su «Caballeros de la Anti- ►►

AVENTURA/ROL









1. PRINCE OF PERSIA. Una jugabilidad soberbia y tremendamente original para el regreso de esta serie clásica.
2. BROKEN SWORD III. La nueva entrega de esta mítica saga da un salto irreprochable a la tercera dimensión de la aventura.
3. THE WESTERNER. Todo el encanto y la diversión de las aventuras clásicas dentro de un motor de auténtico lujo.
4. SILENT HILL 3. El mejor juego de terror que ha pasado por nuestros PCs en los últimos tiempos.
5. INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR. La mejor jugabilidad puesta al servicio de uno de los personajes más carismáticos. ¿Quién da más?
6. CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA. Star Wars, rol y Bioware es una fórmula que no admite más solución que la de un juego fuera de serie.
7. EL TEMPLO DEL MAL ELEMENTAL. Un sistema de juego clásico que soporta una de las aventuras más complejas y apasionantes de todo el año.







VELOCIDAD



MOTO GP 2. Una reproducción increíblemente realista del comportamiento físico de las motos unida a una jugabilidad de infarto consiguen una mezcla realmente difícil de superar.



COLIN McRAE 3. El detalladísimo modelado de los coches así como el avanzado sistema de deformación y daños hacen de este uno de los juegos más espectaculares del año.



NFS UNDERGROUND. A la gran jugabilidad característica de esta serie clásica se añade además un apasionante sistema de modificación y personalización de los vehículos.



PRO RACE DRIVER. Una combinación magnífica entre simulación y arcade, que cuenta además con el original añadido de un hilo argumental que da continuidad a la historia.

gua República» han conseguido combinar el universo Star Wars y el rol de una forma que los aficionados solamente se atrevían a soñar.

ESTRATEGIA





■ **1. EMPIRES.** La mezcla perfecta de profundidad estratégica, opciones de juego y potencia tecnológica que marca el nivel para los futuros juegos de estrategia.

■ **2. PRAETORIANS.** Su original sistema de juego, de partidas rápidas e intensas, y su soberbia ambientación son los dos pilares que sustentan este gran juego español.



■ **3. COMMANDOS 3.** La última entrega de la serie reúne todos los aciertos de los anteriores capítulos y los integra en una nueva y apasionante aventura.

■ **4. IMPERIVM II.** La esmerada producción de FX aplicada sobre un juego original, complejo y capaz de tenernos enganchados durante meses.







■ **5. SPELLFORCE.** Combina elementos de rol, acción y, por supuesto, estrategia, con un equilibrio en la mezcla como pocas veces hemos podido ver.

■ **6. SIMCITY 4.** La obra magna de Will Wright regresa en una entrega más compleja, más espectacular y, sencillamente, más grande que todas las anteriores.

■ **7. LA GUERRA DEL ANILLO.** Una jugabilidad a prueba de bombas unida a uno de los universos de ficción más evocadores es más de lo que muchos aficionados podrían ser capaces de resistir.





■ **8. RISE OF NATIONS.** El último gran juego de estrategia en 2D, posee una grandiosa complejidad.

■ **9. PATRICIAN III.** Uno de los mejores juegos de gestión económica del año, sino el mejor.

DUELO DEPORTIVO

Como todos los años, desde hace ya bastante tiempo, hablar de los juegos deportivos del año es casi lo mismo que hablar de los juegos de EA Sports. Fieles a su cita anual, las entregas 2004 de las series «FIFA», «NBA Live», «Madden NFL» o «Total Club Manager» representan la culminación de un larguísima tradición de simuladores deportivos y combinan en su desarrollo la experiencia fruto de esta tradición con la última tecnología alcanzar resultados simplemente espléndidos.

Sin embargo este año se recordará también por ser el primero en el que el reinado incontestable de «FIFA 2004» ha sido desafiado. El salto al PC de «Pro Evolution Soccer 3» trae a nuestros ordenadores el viejo duelo que en consola han mantenido estas series desde hace años y que, al menos en el 2003, se salda en nuestra opinión con la victoria del simulador de Konami.

VELOCIDAD SIN CAMBIOS

No es el de la velocidad un género que tradicionalmente sea dado a innovaciones y en 2003 se ha mantenido esta política continuista por la que año tras año van llegando mejoras tecnológicas, pero siempre sobre los mismos esquemas clásicos.

LAS TORNAS SE HAN CAMBIADO Y ESTE AÑO HAN SIDO LAS AVENTURAS LAS QUE HAN APARECIDO EN CANTIDAD Y LOS JUEGOS DE ROL, POR EL CONTRARIO, LOS QUE APENAS SI HAN TENIDO NOVEDADES

Así, entre lo más destacado del año nos encontramos con nuevas entregas de series clásicas, como los estupendos «Moto GP 2», «Colin McRae 3», «Midnight Club 2» o «NFS Underground». Fuera de estas series, aunque siempre respetando las convenciones tradicionales del género, también nos sorprendieron este año juegos originales como «Rallisport Challenge» o «Pro Race Driver».

SIMULACIÓN A LA CARTA

Por lo que a simulación se refiere, 2003 será recordado como el año de «IL-2 Forgotten Battles» y de «Lock On: Air Combat Simulation», juegos que marcan el nuevo nivel de excelencia en cuanto a simulación de combate aéreo convencional y moderno se refiere, respectivamente. Ambos combinan una estupenda jugabilidad con una calidad técnica envidiable que supera todo lo visto con anterioridad en los juegos de este género, y eso que estamos hablando de un género que año tras año acostumbra a ser el escaparate de los últimos avances tecnológicos .

Pero si, además, a estos dos juegazos les sumamos títulos tan importantes como la última entrega de la serie «Flight Simulator», «X-Plane Flight Simulator 3» y, en otro orden, «Enigma Rising Tide», podemos afirmar sin riesgo de equivocarnos, que éste ha sido uno de los mejores años para la simulación en los últimos tiempos.

UN AÑO DE JUEGOS

¿Y eso es todo? Pues por nuestra parte sí, pero la nuestra sólo es una opinión más –y desde luego, no la más importante– de entre la enorme y siempre creciente comunidad de aficionados a los videojuegos. La más importante es, por supuesto, la vuestra, la de todos nuestros lectores, y queremos conocerla. Queremos saber cuáles son los juegos que más os han gustado, qué es lo mejor que a vuestro juicio nos ha ofrecido 2003. Si queréis compartir vuestras ideas con nosotros, no tenéis más que pasar la página. Os estaremos, como siempre, muy agradecidos.

J.P.V.

DEPORTIVOS



1

■ 1. FIFA 2004. Su increíble jugabilidad, probada y ajustada durante años, su soberbio realismo y su enorme biblioteca de jugadores y equipos son las tres principales bazas que ofrece este magnífico juego.



2

■ 2. TOTAL CLUB MANAGER 2004 No se trata sólo de uno de los managers futbolísticos más completos de todos los tiempos, sino que la posibilidad de combinarlo con «FIFA 2004» los convierten en el sueño de cualquier aficionado al fútbol.



3



4



5

■ 3. MADDEN NFL 2004. Su enorme calidad técnica compensa con creces la escasa implantación de este deporte.

■ 4. NBA LIVE 2004. Jamás el baloncesto había sido reflejado en con tanto realismo en un videojuego que es, además, divertidísimo.

■ 5. PRO EVOLUTION SOCCER 3. El juego de fútbol definitivo es también la simulación mas realista de este deporte que hemos jugado nunca.

SIMULACIÓN



■ IL-2 STURMOVIK. FORGOTTEN BATTLES. La simulación de combate aéreo histórico más realista, con un control y una jugabilidad increíbles y un acabado gráfico insuperable.



■ LOCK ON. AIR COMBAT SIMULATION. La potencia tecnológica más vanguardista del momento puesta al servicio de la mejor simulación de combate moderno.



■ FLIGHT SIMULATOR 2004. Toda la experiencia de Microsoft en simuladores de vuelo civiles dan paso a un juego de impecable técnica y con un impresionante catálogo de aviones.

LOS MEJORES DEL 2003

¡¡Elige EL JUEGO DEL con Micromanía y gana

Micromanía requiere tu participación para elegir el mejor juego del año. Te presentamos la lista de juegos que hemos seleccionado en la redacción de Micromanía como los mejores del 2003. Todos estos títulos son los candidatos para tus votaciones y están ordenados en función del género al que pertenecen. Participa con tu voto y podrás ganar uno de los magníficos premios que sorteamos.



Microsoft Wireless Desktop Optical

▶**Características básicas:** Un conjunto inalámbrico de alta funcionalidad multimedia, ideal para los juegos. Incorpora una batería cuya autonomía supera los seis meses y una gran fiabilidad en la transmisión de datos frente a posibles interferencias con otros dispositivos inalámbricos. La tecnología Tilt Wheel que incorpora el ratón incrementa las posibilidades de navegación.



Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS

▶**Características básicas:** Una tarjeta de sonido definitiva. Cuenta con la certificación THX, permite disfrutar del sonido envolvente 7.1 y es compatible con Dolby Digital EX y DTS-ES. El procesamiento de audio alcanza muestreo de 24 bit y 192 MHz en estéreo y 24 y 96 MHz en sodido 5.1. Para los juegos, dispone de la tecnología EAX Advanced HD para reproducir sonido 3D en alta calidad.



BASES DEL CONCURSO

1.- Coste máximo por cada mensaje enviado **0,90 euros + IVA.**
2.- Válido para las siguientes compañías Movistar, Vodafone y Amena.
3.- Los premios no serán canjeables en ningún caso por dinero.
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de correos.
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía.
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Este concurso es válido únicamente en territorio español.
7.- Fecha límite para entrar en el sorteo: 26 de enero de 2003

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.

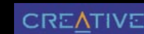
Cómo participar

▶Elige tus juegos favoritos entre la lista de nominados por la redacción en cada categoría.

▶Puedes participar por correo o por medio de tu teléfono móvil. Para votar por correo, recorta y envía este cupón cumplimentando a "Concurso Los Mejores del 2003", Micromanía C/ de Los Vascos, 17, C.P. 28040 Madrid.

Para participar con tu móvil envía un mensaje de texto al número 5354 poniendo la palabra: MEJORESMM seguido de un espacio y la combinación correspondiente.

Ejemplo: 1A 2D 3B etc. y después tus datos personales.







¡Envía un SMS desde tu móvil o una carta a la redacción!

AÑO tu premio!!



Creative Inspire T 7700

▶Características básicas: Un conjunto de altavoces realmente capaz de generar un sonido como el de la mejor sala de cine en formato 7.1. Consta de tres altavoces frontales de doble vía, dos laterales y dos traseros. La potencia del altavoz central es de 20 W RMS, los satélites tiene 8 W y el subwoofer 24W. Éste último es de madera para garantizar unos graves potentes.



Creative Radeon 9600 256 MB

▶Características básicas: Destinada a los usuarios de videojuegos, esta tarjeta está equipada con el potente procesador Radeon 9600 y con 256 MB de memoria DDR. Cuenta con pleno soporte AGP 8X y está optimizada para aplicaciones bajo DirectX 9.0 y OpenGL. Su tecnología Smartshader permite la generación de los efectos más avanzados para entornos 3D.



DATOS PERSONALES

Nombre: Apellidos:

Domicilio:

Localidad: Provincia:

Fecha de Nacimiento: Teléfono C.P.

1	2	3	4	5	6	7	8

1 ESTRATEGIA

A. EMPIRES: LOS ALBORES DE LA ERA MODERNA
B. PRAETORIANS
C. COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN
D. IMPERIVM II
E. RISE OF NATIONS
F. SPELLFORCE
G. PATRICIAN III: IMPERIO DE LOS MARES
H. SIMCITY 4
I. LA GUERRA DEL ANILLO

2 ACCIÓN

A. CALL OF DUTY
B. MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE
C. SPLINTER CELL
D. TRON 2.0
E. ENTER THE MATRIX
F. GTA VICE CITY
G. HALO. COMBAT EVOLVED
H. UNREAL II: THE AWAKENING
I. JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

3 AVENTURAS

A. PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO
B. THE WESTERNER
C. BROKEN SWORD: EL SUEÑO DEL DRAGÓN
D. SILENT HILL 3
E. INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR

4 ROL

A. CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA
B. EL TEMPLO DEL MAL ELEMENTAL

5 VELOCIDAD

A. NEED FOR SPEED UNDERGROUND
B. PRO RACE DRIVER
C. COLIN MCRAE RALLY 3
D. MOTO GP 2

6 SIMULACIÓN

A. IL-2 STURMOVIK: FORGOTTEN BATTLES
B. LOCK ON: AIR COMBAT SIMULATION
C. FLIGHT SIMULATOR 2004

7 DEPORTIVOS

A. PRO EVOLUTION SOCCER 3
B. FIFA 2004
C. TOTAL CLUB MANAGER 2004
D. MADDEN NFL 2004
E. NBA LIVE 2004

8 JUEGOS DEL AÑO

A. CALL OF DUTY
B. MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE
C. EMPIRES: LOS ALBORES DE LA ERA MODERNA
D. PRAETORIANS
E. PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO
F. PRO EVOLUTION SOCCER 3

Relanzamientos
GRANDES EXITOS

AL MEJOR PRECIO

La sección en la que analizamos todos aquellos títulos relanzados en línea económica y las ediciones especiales. Si te quedaste con las ganas de un juegazo quizá este sea el mejor momento.

Desde la redacción



Santiago Tejedor

Qué es mejor que la novedad

El mercado de los relanzamientos ha crecido hasta el punto de que las series económicas compiten en igualdad de condiciones con las novedades. En esta sección se dan cita los juegos que nos parecen más interesantes, pero no hemos querido sólo presentarlos, sino evaluados en función de su valor en el momento actual y con respecto al título original. Estos juegos son, a priori, una atractiva opción de compra, ya que cuando se trata de éxitos, estamos ante un valor seguro y se asumen menos riesgos que con las novedades; pero, los juegos que vuelven a ponerse a la venta, ya sea en ediciones especiales o con una simple reducción de precio, no están exentos de inconvenientes sobre los que también queremos llamar vuestra atención.

MORROWIND GAME OF THE YEAR
La serie completa al 100%

ANTES DECÍAMOS



Cuando se publicó «Morrowind» nos pareció que establecería un nuevo estándar en el género de rol –fue anterior a «Newerwinter Nights»– y ciertamente ha marcado la tendencia a seguir. Ambientado en el universo de fantasía medieval pero muy coherente y complejo. Además llamaba la atención por ser extremadamente abierto, con unos gráficos magníficos y con un sistema de evolución de habilidades simple pero intuitivo y eficaz. Sin embargo, también destacamos que era un juego podía resultar algo complicado y abrumador para los no iniciados en el género.
«Morrowind» supuso una evolución sobre «Baldur's Gate 2». Nuestro personaje podía ser personalizado totalmente. Emprendíamos una aventura dentro de un vasto entorno con numerosos condicionantes y matices. La mayor innovación, pese a todo, estaba en la interfaz, muy sencilla y que apenas limitaba el campo de visión, a diferencia de la mayoría de los juegos del género.

LA ANTIGUA NOTA: **82**
The Elders Scrolls III: Morrowind

AHORA DECIMOS

Estamos ante uno de los relanzamientos más completos puesto que incorpora, además de «Morrowind», sus dos expansiones «Tribunal» y «Bloodmoon», en total cuatro CDs. Técnicamente ha perdido un tanto la sensación de impacto y novedad que inspiraba el original dentro de su género pero, no obstante, sigue teniendo una calidad notable y es capaz de competir con títulos actuales. Lástima que se mantenga íntegramente en inglés, salvo el manual que sí está traducido y destaca por ser muy completo. También se incluye mapa con todo el territorio del juego y ambas expansiones.
Sin duda se trata de un título dirigido a los aficionados más puristas del rol puesto que ellos mejor que nadie podrán valorar sus numerosas virtudes ya que sigue siendo complicado para aproximarse al género.



Uno de los aspectos en que más ha destacado «Morrowind» es la profundidad de su argumento.

Además, el juego se ha caracterizado por ofrecer una elevada calidad gráfica.

Infomanía 12
Actualizaciones en **www.morrowind.com**

FICHA TÉCNICA
▶Género: **Rol** ▶Idioma: **Inglés** (voces y textos), **castellano** (manual)
▶Estudio: **Bethesda** ▶Compañía: **Ubi Soft** ▶Distribuidor: **Ubi Soft** ▶PVP recomendado: **29,95€**

LA NUEVA NOTA **84**

Las próximas reediciones

Dando guerra

BATTLEFIELD 1942 DELUXE EDITION. Electronics Arts ha creado una edición especial de lujo de «Battlefield 1942». El juego, que se ha consolidado como uno de los títulos de acción multijugador preferido, incorpora en la nueva edición la expansión «Road To Rome», tres nuevos mapas y el editor de mapas Battlecraft. El precio para esta edición es de 49,95 euros.

Para aventureros



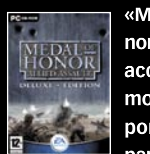
TRIPACK ADVENTURE Virgin Play ha reeditado tres títulos de aventura de Micröids que en su momento aparecieron bajo el sello de Cryo. Los juegos «Road to India» y «Amerzone» aparecen contenidos en un mismo pack, junto con «Post Morten» que es, sin duda, el más interesante de los tres títulos. Además este nuevo pack, tiene un precio muy asequible: 14,95 euros.

LO MEJOR DEL MES

MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT DELUXE

Con la primera expansión

ANTES DECÍAMOS



«Medal Of Honor» combinaba acción y realismo en una proporción idónea para hacer de él un título extremadamente adictivo, gracias sobretodo a un diseño excepcional que ofrecía complejos planteamientos en cada misión y nos enfrentaba a enemigos de elevada IA.
Con una gran calidad técnica y artística, –especialmente destacaba la banda sonora– lograba una ambientación sin precedentes en el género. No nos cabía duda de que conquistaría a cualquier aficionado a la acción y más allá, a todo el que aprecia un juego de gran calidad.
Encarnando al Teniente Mike Powel de los Rangers el juego constaba de veinte misiones inspiradas en la historia bélica de la 2ª Guerra Mundial. Abarca el período que va de 1942 a 1945 pasando por la ocupación de Argelia, el desembarco de Normandía (sin duda su punto álgido) y la liberación de Francia para terminar en el corazón industrial del III Reich.

LA ANTIGUA NOTA: 98
Medal of Honor Allied Assault

AHORA DECIMOS

Cuando han pasado dos años desde su lanzamiento, «MOH: Allied Assault» se mantiene como uno de los referentes en su género. Tal vez, su mayor mérito ha sido el de impulsar un modo cinematográfico de presentar la acción y ha servido para despertar en éste y en otros géneros el interés por la 2ª Guerra Mundial y la historia bélica.
El diseño de la acción no se ha quedado anticuado, más bien al contrario, ha sido imitado constantemente. En el apartado técnico sigue resultando impactante y espectacular. No obstante, el juego no ha sido alterado con respecto al original, a excepción de la actualización que apareció en forma de parche.
Ahora se incluye además «Spearhead» la primera expansión, un recorrido de misiones adicional en la fase final de la Guerra –hasta Berlín– en escenarios igualmente sugerentes. Incluye nuevas armas, no pierde intensidad y nos permite controlar nuevos vehículos. También tiene nuevas funciones multijugador y doce nuevos mapas.
Hubiera sido un producto redondo de incluirse la última expansión, «Breakthrought» y aunque su precio puede resultar alto para un relanzamiento, si no lo has jugado, no te lo puedes perder.



■ Vivir el desembarco en Omaha es una experiencia de la que nunca nos cansamos.





■ La magnífica ambientación de «Medal of Honor» no ha perdido un ápice de calidad.



■ La tensión en que te mantiene la acción es una constante durante todo el juego.

Infomanía 12+
Actualizaciones en **www.eagames.com/official/moh/alliedassault/us**

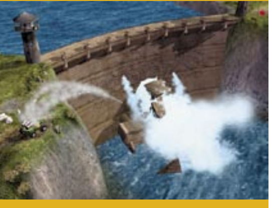
FICHA TÉCNICA
▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Castellano** (texto y manual), **Inglés** (voces)
▶Estudio: **2015 / EALA** ▶Compañía: **EA Games** ▶Distr.: **Electronics Arts** ▶PVP rec.: **49,95 €**

LA NUEVA NOTA 89

Series clásicas

CLASSIC ELECTRONIC ARTS

Black & White + Creature Isle	24,95€
C&C Red Alert 2 + Yuri´s Revenge	24,95€
Command & Conquer Renegade + Clive Barker´s Undying	24,95€



Need for Speed Porsche 2000 + Superbike 2001	24,95€
NHL 2002 + Madden NFL	24,95€
Shogun Total War + Shogun Mongol Invasion	24,95€
Sim City 3000 +Theme Park World	24,95€

DELUXE EDITION ELECTRONIC ARTS

Medal of Honor Allied Assault	49,95€
Los Sims Megaluxe	44,95€

LEGENDS ELECTRONIC ARTS

Star Wars: Galactic Battlegrounds	19,95€

ORO Y PRECIO ESPECIAL FRIENDWARE

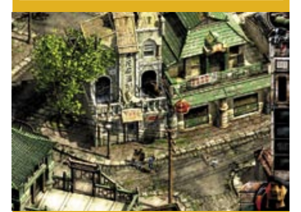
Delta Force Land Warrior Serie Oro	9,95€
IL-2 Sturmovik	19,95€

FX PREMIUM FX INTERACTIVE

Hollywood Monster	9,95€
Imperivm Edición Oro	9,95€
La Trilogía Dragons Lair	9,95€
Real War	9,95€
Runaway	9,95€
Submarine Titans	9,95€
The Fallen	9,95€
The Longest Journey	9,95€
Traitors Gate	9,95€
Tzar Edición Oro	9,95

XPLOSIVE PLANETA DEAGOSTINI

Bust a Move	5,95€
Civilization: Call to Power	9,95€
Formula Karts	5,95€
House of the Dead 2	6,95€
Sega GT	5,95€
The House of Dead	5,95€
Virtua Fighter 2	5,95€
Virtua Tennis	9,95€
Wing Baron 1.942	6,95€



ESPECIALES PROEIN

Commandos Edición Histórica	29,95€

VALUSOFT PROEIN

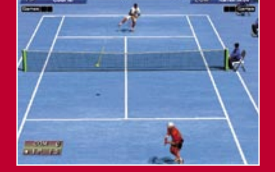
100 + Great Games Volume 2	19,95€
202 Game Collection	19,95€
Burn & Go Professional	19,95 €

Los clásicos de Lucas



LAS MEJORES AVENTURAS DE LUCASARTS Electronics Arts tiene previsto lanzar durante el próximo mes de febrero una colección con las aventuras gráficas de LucasArts más legendarias. Todas ellas estarán comprendidas en un mismo producto que estará dirigido fundamentalmente a los nostálgicos de sagas tan famosas como «Monkey Island» o «Indiana Jones».

Totalmente Arcade



SEGA TOTAL. Planeta Interactive continúa con el relanzamiento de títulos de Sega dentro de su serie Xplosive. Esta vez en un interesante pack que reúne «Sonic 3D», «Crazy Taxi» y «Virtua Tennis», título este último que sigue siendo el mejor arcade de tenis que se puede disfrutar hoy por hoy en un PC. Ya se encuentra disponible, y el precio recomendado del pack es de 19,95 euros.

ICEWIND DALE COMPILATION

Para los amantes del rol clásico

ANTES DECÍAMOS



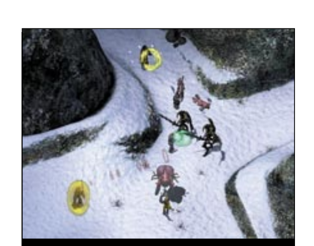
«Icewind Dale» fue heredero directo de «Baldur´s Gate», complementando esta saga –uno de los referentes del rol– con una vertiente argumental distinta. «Icewind Dale» ofrecía un estilo de juego más directo, en la línea de «Diablo II», al tiempo que tiene un desarrollo más abierto y repleto de opciones. La segunda entrega, «Icewind Dale II», superó en mucho al original. La ambientación, combinando magia y medievo, era muy completa y absorbente. Nuestro personaje podría desarrollar habilidades entre 300 tipos, enfrentarse a toda clase de enemigos y encontrar cientos de objetos.

LA ANTIGUA NOTA: **80**

AHORA DECIMOS

Era, y sigue siendo, uno de los títulos con mayor aceptación entre los aficionados al rol. En esta ediciçon encontramos reunidos en una colección todos los títulos de la saga: «Icewind Dale», la expansión «Heart Of Winter» y «Icewind Dale II». Además, Bioware ha preparado una serie de extras que satisfarán enormemente las exigencias de los más recalcitrantes aficionados.

Para «Icewind Dale II» se incluye un CD de bonus en el que podemos encontrar un nivel adicional, inédito, un trailer y archivos MP3, pertenecientes a la excelente banda sonora de la saga, compuesta por más de cincuenta temas diferentes, sólo a modo de ejemplo de lo completa que es.



■ La fidelidad absoluta a las reglas «D&D» es reconocible.

Infomanía 12+ Actualizaciones en www.bioware.com

FICHA TÉCNICA ▶Rol/Acción ▶Cast. ▶Bioware ▶Virgin Play ▶ 59,95 € — LA NUEVA NOTA **81**

WARCRAFT III BATTLE CHEST

La edición que habías soñado

ANTES DECÍAMOS



«Warcraft III» fue la revolución; la serie enriquecía su universo de fantasía medieval con cuatro razas bien diferenciadas enfrentadas en la guerra por Azeroth. La profundidad y extensión de las campañas era otro tanto a su favor. Lo único que no acabó de convencer fue el sistema de cámaras, con un reducido campo de visión para las batallas. Por lo demás consideramos que esta entrega no sólo estaba a la altura de la saga sino que era el mejor título de la misma.

LA ANTIGUA NOTA: **92**

AHORA DECIMOS

La serie «Warcraft» es uno de los títulos de estrategia más representativos del género de la estrategia actual, particularmente de la parcela que se centra en la táctica. Por tanto, el interés de esta edición especial está fuera de toda duda. Consiste en «Warcraft III: Reino del Caos», la expansión «The Frozen Throne» y dos guías oficiales con la solución completa para ambas partes. «The Frozen Throne» depura muchos detalles de diseño, ofreciendo algunos matices que mejoran el juego, sobre todo de cara a partidas en Battle.net. Su presencia audiovisual está superada por títulos más recientes, pero mantiene un nivel muy bueno. Una edición muy completa de un clásico, muy interesante para los aficionados a «Warcraft» y la estrategia en general, sobretodo para aquellos que desean medirse contra otros en partidas multijugador.

■ Como es norma en Blizzard, la sencillez en el diseño se une con una adicción sin límites.

Infomanía 12+ Actualizaciones en www.vup-interactive.es

FICHA TÉCNICA ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Castellano** ▶Estudio: **Blizzard** ▶Distr.:**VUP Interactive** ▶PVP Recom.: **49,95 €** — LA NUEVA NOTA **90**

LOS SIMS MEGALUXE

Mucho más vivos que nunca

ANTES DECÍAMOS



Con amplísimas posibilidades dado su carácter abierto «Los Sims» era un juego para echarle horas. Su mecánica, consistente en controlar las vidas de los personajes, ponía especial atención en sus hábitos, relaciones y sentimientos. Jugar a Los Sims era como hacerlo con una casa de muñecas interactiva, con un sinfín de posibilidades.

LA ANTIGUA NOTA: **85**

AHORA DECIMOS

El significado de «Los Sims» va más allá de lo que se entiende por el concepto videojuego y alcanza el merecido título de fenómeno social que ha llegado a un público amplísimo. Este es el segundo pack que aparece de «Los Sims», –el primero fue «Los Sims Deluxe»– y esta vez, incluye las expansiones «House Party» y «Más Vivos que Nunca». La serie, desde el original, no era innovadora en lo referente a tecnología, salvo en el apartado de IA, pero las expansiones han envejecido bastante bien, e incluso funcionan mejor en el hardware actual.



■ Una edición recomendada para los que no conozcan «Los Sims», o para los coleccionistas.

Ambas expansiones extienden las posibilidades que ofrece el original, añadiendo muchas situaciones variadas aunque no aporten cualitativamente ninguna novedad. Podrás reunir a sus personajes en toda clase de encuentros sociales, fiestas, excursiones al campo con «House Party». Por su parte «Más Vivos que Nunca» es más genérica, añadiendo mobiliario, extensión a los mapas, profesiones, personajes y situaciones menos comunes... desde la invasión de plagas hasta contactos con extraterrestres.

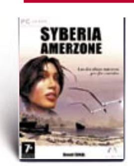
Si has descubierto «Los Sims» hace poco esta es una manera estupenda de tomar contacto con ellos. Si ya eres seguidor y sólo tienes el original también te satisfará a la espera de una colección completa.

Infomanía 7+ Actualizaciones en www.lossims.com

FICHA TÉCNICA Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Castellano** ▶Estudio: **Maxis** ▶Compañía: **EA Games** ▶Distribuidor: **Electronic Arts** ▶PVP Recomendado: **47,95 €** — LA NUEVA NOTA **81**

SYBERIA AMERZONE
Aventuras para disfrutar

ANTES DECÍAMOS



Cuando llegó «Syberia» nos encontramos ante un juego que reunía los requisitos imprescindibles para hacer de una aventura un título de éxito: talento, imaginación, dotes cinematográficas y un gran argumento. Visualmente era suntuoso y dramático, y el guión contenía numerosos giros inesperados con diálogos enigmáticos pero sugerentes, aparte el doblaje que, aunque mejorable, estaba a un buen nivel. Únicamente se le podía reprochar la falta de libertad de acción en su desarrollo.

LA ANTIGUA NOTA: **85**

AHORA DECIMOS

No es exagerado decir que «Syberia» ha sido todo un elixir para reanimar el género de la aventura, que en el momento de su aparición estaba completamente de capa caída. Ahora la cosa está mucho mejor, pero «Syberia» sigue siendo un juego magnífico y no ha perdido ni pizca de fuelle. Sigue estando entre las mejores aventuras que se pueden adquirir y el relanzamiento lo coloca en una posición de privilegio con un precio más que razonable.
Detrás del diseño artístico está el prestigioso autor de cómic francés Benoît Sokal. El título que acompaña este lanzamiento, «Amerzone», se inspira también en el trabajo del mismo autor, y aunque no logra acertar con su desarrollo y posee un guión bastante críptico puede ofrecer un desafío sugerente. Así pues, mientras llega «Syberia 2» este relanzamiento es muy interesante para los aficionados al género que se perdieron el original.



El estilo galo en la aventura, en uno de sus mejores ejemplos.

Infomanía 7 — Actualizaciones en **www.syberia2.info/english/**

FICHA TÉCNICA ▶Avent. ▶Castellano ▶Microïds ▶Virgin Play ▶19,95 €

LA NUEVA NOTA **84**



Los grandes expertos en simulación consideran «IL-2 Sturmovik» como una "delicatessen".

IL-2 STURMOVIK
Imprescindible para los amantes del "sim"

ANTES DECÍAMOS



Cuando irrumpió en el mercado se convirtió en el modelo a imitar. Era un simulador con una ambientación histórica exquisita, un realismo de muy alto nivel, y capaz de llegar y divertir tanto a novatos como a expertos. Técnicamente nos dejó boquiabiertos. Los gráficos, las reacciones de los aparatos, la recreación del escenario, el diseño de la acción... todo ello era espléndido. Además ofrecía numerosos aviones para pilotar y la posibilidad de jugar en ambos bandos. Se le podía reprochar que sólo se hubiera traducido el manual y la escasez de páginas de éste. Pilotábamos el famoso Sturmovik, cazatanques soviético de la 2ª Guerra Mundial, conocido entre sus víctimas como la Muerte Negra en el frente del Este.

LA ANTIGUA NOTA: **90**

AHORA DECIMOS

«IL-2» es, desde su aparición, la gran referencia en simuladores de combate aéreo. Aún puede vérselas con cualquier título del género resultando espectacular, adictivo y apasionante. La única carencia reseñable es que no posee campañas de desarrollo dinámico. Su relanzamiento lo sigue convirtiendo en una opción recomendable para todo aficionado a la simulación y para quienes quieran disfrutar de un gran juego.

Infomanía 7 — Actualizaciones en **www.il2sturmovik.com**

FICHA TÉCNICA ▶Simulación ▶Cast. ▶Maddox ▶Ubi ▶Friendware ▶19,95 €

LA NUEVA NOTA **81**

FALLOUT COMPILATION
Para los puristas del rol

ANTES DECÍAMOS



La ambientación post-apocalíptica de la serie «Fallout» fue en sus orígenes todo un bombazo que dio paso a muchas imitaciones. Era un título que trataba el rol en profundidad y mostraba un sistema de juego que, a pesar de estar basado en los turnos, proporcionaba un juego de gran intensidad, ambientado en un entorno muy singular. «Fallout Tactics» ofrecía una combinación entre rol, estrategia y acción, muy bien equilibrada. No era muy innovador técnicamente, pero contaba con un argumento absorbente.

LA ANTIGUA NOTA: **80**

AHORA DECIMOS

Con el paso de los años esta temática ha quedado algo pasada de moda y, para el jugador nuevo, probablemente no tenga el mismo atractivo. Aún así, disfrutar de dos de los juegos de rol más populares de todos los tiempos, que superan sus limitaciones técnicas con la profundidad y complejidad de su argumento, y de un juego de acción táctica, es una oportunidad que no debes dejar pasar.



La serie «Fallout» es casi un mito entre todos los aficionados al rol de muy alta calidad.

Infomanía 12 — Actualizaciones en **www.interplay.com**

FICHA TÉCNICA ▶Género: **Estrategia/Rol** ▶Idioma: **Castellano** ▶Estudio: **14 Degreés** ▶Compañía: **Interplay** ▶Distribuidor: **Virgin Play** ▶PVP Recomendado: **19,95 €**

LA NUEVA NOTA **85**

Series clásicas

VALUSOFT PROEIN

Elite Forces Navy Seals II	19,95€
Elite Forces WWII Desert Rats	19,95€
Elite Forces WWII Iwo Jima	19,95€
Elite Forces WWII Normandy	19,95€
Elite Forces Navy Seals	19,95€
I Was an Atomic Mutant	19,95€
Las Vegas Casino Player's Collection	19,95€

GOLD EDITION PROEIN

Soldier of Fortune 2	29,95€

XTREME PROEIN

Beach Life	17,95€
Commandos Más Allá del Deber	11,99€
Conflict Desert Storm	17,95€
Quake III	17,95€
Return to Castle Wolfenstein Gold	17,95€



HI SCORE PUNTO SOFT

Close Combat V	12€
Myst	12€
Prince of Persia 3D	12€
Rayman Gold	12€

CODEGAME UBI SOFT

Age of Empires Gold	9,95€
Combat Flight Simulator	9,95€
Ghost Recon	9,95€
Morrowind Game of the Year	29,95€

WHITE LABEL VIRGIN PLAY

All Sports Pack	14,95€
Baldur's Gate	11,96€
Fallout Compilation	17,95€
Iron Storm	19,95€
IWD Compilation	59,95€
NightStone	35,99€
Salammbo	29,95€
Syberia Amerzone	19,95€
Tripack Adventure	14,95€

BEST SELLER VIVENDI

Aliens vs Predator 2	14,95€
Caesar 3	14,95€
Diablo II	14,95€
Half-Life	14,95€
Nascar 4	14,95€
No Ones Lives Forever 2	14,95€
Starcraft + Broodwar	14,95€
Swat 3	14,95€
The Thing	14,95 €



WarCraft III Battlechest	49,99€
Zeus Gold	14,95v

TITANIUM ZETA GAMES

Etherlord	9,95€
Kart 2002	9,95€
Mortadelo Gold	19,95€
Mortyr	9,95€
S.W.I.N.E	9,95€
Soccer Manager	9,95€



SELECCIÓN MICROMANÍA

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor y lo peor de cada mes en esta guía útil para amantes de los videojuegos.

Los favoritos de...



Francisco Delgado

Ya van dos meses, y sigo jugando con «Call of Duty» y «Max Payne 2». Pero aún hay tiempo para lo más nuevo como «Caballeros».

1 **Call of Duty**
2 **Prince of Persia**
3 **Empires**
4 **Max Payne 2**
5 **Caballeros de la...**

La lista negra

La Lista Negra sigue inmóvil un mes más, y es que parece que hay tanto interés en sacar buenos juegos a la venta que las compañías no han tenido tiempo para colarnos ninguna "castaña".

1 Postal 2
▶COMENTADO EN MM 102 ▶PUNTUACIÓN: 50
La violencia y la provocación son los únicos argumentos que presenta este título que por lo demás resulta aburrido, vacío y absolutamente prescindible.

2 SuperPower
La pretendida revolución de la estrategia por turnos no es más que un juego muy pobre y con una inteligencia pésima.

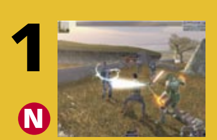
3 Will Rock
▶COMENTADO EN MM 101 ▶PUNTUACIÓN: 50
Esperábamos bastante más de este juego de acción que prometía diversión sin freno pero que sólo ofrece un pobre resultado.

4 Shadow of Memories
▶COMENTADO EN MM 100 ▶PUNTUACIÓN: 56
Otra aventura que nos ha decepcionado y que no alcanza el mínimo de calidad exigible a un título de su presupuesto y su pretendida categoría.

5 Rugrats: Munchin Land
▶COMENTADO EN MM 97 ▶PUNTUACIÓN: 40
Un juego destinado a niños pequeños, pero con los textos en inglés es un enorme despropósito, ¿no?

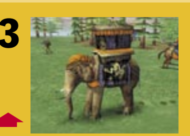
Los Recomendados

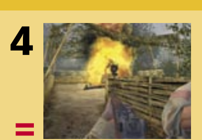
Este mes no son muchas las novedades, pero a cambio algunos de los mejores juegos del año en sus respectivos géneros, desde «Caballeros de la Antigua República» hasta «The Westerner», pasando por «Lock On», «Spellforce» e «Imperivm II»
Y no dejéis de echar un ojo a las referencias, donde ya se han hecho notar los fantásticos juegos que analizamos el mes pasado.

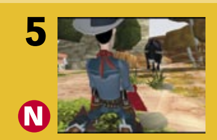
1 (N)

Caballeros de la Antigua República
▶COMENTADO EN MM 108 ▶PUNTUACIÓN: 94
El mejor juego de rol de los últimos tiempos nos permite sumergirnos por completo en el universo Star Wars.
▶ROL ▶PC, XBOX ▶BIOWARE/LUCASARTS

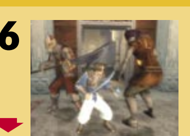
2 (baja)

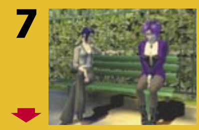
Pro Evolution Soccer 3
▶COMENTADO EN MM 107 ▶PUNTUACIÓN: 92
Probablemente el simulador de fútbol más realista que ha pasado por nuestros PCs. Un juego para conservar.
▶DEPORTIVO ▶PC, PS2 ▶KCET/KONAMI

3 (sube)

Empires: Los Albores de la Era Moderna
▶COMENTADO EN MM 106 ▶PUNTUACIÓN: 96
Jamás la estrategia había sido tan real como en este juego capaz de adaptarse a los gustos de cada jugador.
▶ESTRATEGIA▶PC ▶ STAINLESS STEEL/ACTIVISION

4 (=)

Call of Duty
▶COMENTADO EN MM 106 ▶PUNTUACIÓN: 95
La mejor recreación de la Segunda Guerra Mundial que jamás hemos visto, en un dignísimo sucesor de «Medal of Honor».
▶ACCIÓN ▶PC ▶INFINITY WARD/ACTIVISION

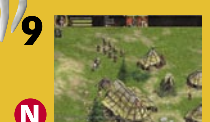
5 (N)

The Westerner
▶COMENTADO EN MM 108 ▶PUNTUACIÓN: 92
Una aventura con todo el encanto y la jugabilidad de los clásicos del género, pero con un motor 3D espectacular.
▶AVENTURA ▶PC ▶REVISTRONIC

6 (baja)

Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo
▶COMENTADO EN MM 106 ▶PUNTUACIÓN: 95
Esta revisión del clásico combina una increíble ambientación con una magnífica jugabilidad en una soberbia aventura.
▶ACCIÓN/AVENTURA ▶PC, XBOX, PS2, GC, GBA ▶UBI SOFT

7 (baja)

Broken Sword III: El Sueño del Dragón
▶COMENTADO EN MM 107 ▶PUNTUACIÓN: 90
Una de las series de aventuras más famosas de todos los tiempos, vuelve en esta nueva entrega con energías renovadas.
▶AVENTURA ▶PC, XBOX, PS2 ▶REVOLUTION/THQ

8 (N)

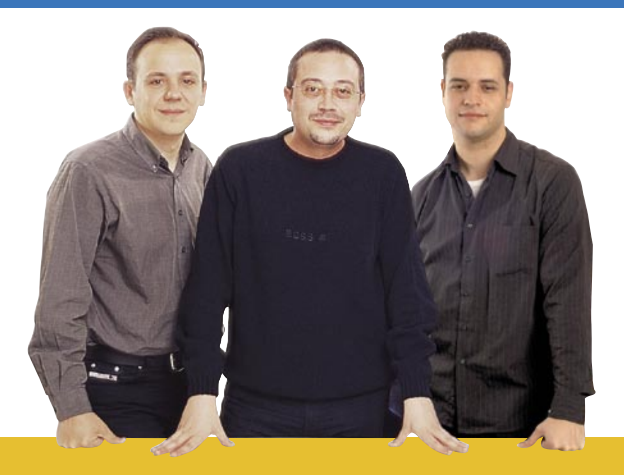
Spellforce
▶COMENTADO EN MM 108 ▶PUNTUACIÓN: 90
Esta combinación de estrategia, rol y acción en tercera persona es un juego divertido y absorbente como pocos.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶JOWOOD

9 (N)

Imperivm II
▶COMENTADO EN MM 108 ▶PUNTUACIÓN: 85
La segunda entrega del clásico de estrategia de FX hace gala de las mismas virtudes, incluyendo su impecable producción.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶FX

10 (sube)

The Simpsons: Hit & Run
▶COMENTADO EN MM 107 ▶PUNTUACIÓN: 86
No sólo es un estupendo juego de acción y velocidad, sino que además tiene toda el sentido del humor de Los Simpsons.
▶ACCIÓN▶PC, PS2 ▶RADICAL/VIVENDI

N NUEVO = SE MANTIENE ▲ SUBE ▼ BAJA



11 

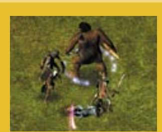
Max Payne 2: The Fall of Max Payne
▶COMENTADO EN MM 106 ▶PUNTUACIÓN: 95
Vuelve el antihéroe que revolucionó los juegos de acción con la invención del tiempo-bala y lo hace por la puerta grande.
▶ACCIÓN ▶PC ▶ REMEDY/ROCKSTAR/TAKE 2

12 

Worms 3D
▶COMENTADO EN MM 107 ▶PUNTUACIÓN: 75
Entrega tras entrega la serie «Worms» sigue siendo la mejor forma de pasar un rato desternillante con tus amigos.
▶ESTRATEGIA▶PC, XBOX, PS2, GC, GBA ▶TEAM-17

13 

Silent Hill 3
▶COMENTADO EN MM 107 ▶PUNTUACIÓN: 89
Si quieres pasar miedo de verdad no encontrarás una forma mejor de hacerlo que con esta terrorífica aventura.
▶AVENTURA▶PC, PS2 ▶KONAMI

14 N 

Lock On: Air Combat Simulation
▶COMENTADO EN MM 108 ▶PUNTUACIÓN: 90
Su impresionante motor y su fantástica calidad gráfica hacen de él el mejor simulador de combate aéreo moderno.
▶SIMULACIÓN ▶PC ▶UBI

15 

El Templo del Mal Elemental
▶COMENTADO EN MM 107 ▶PUNTUACIÓN: 90
Después de una larga espera, por fin un juego de rol clásico, capaz de satisfacer hasta a los aficionados más estrictos.
▶ROL ▶PC ▶TROIKA GAMES

16 

Total Club Manager 2004
▶COMENTADO EN MM 107 ▶PUNTUACIÓN: 93
No sólo es el mejor manáger del mercado, sino que además se puede usar en combinación con «FIFA 2004». Imprescindible.
▶DEPORTIVO▶PC ▶EA SPORTS

17 

Halo
▶COMENTADO EN MM 105 ▶PUNTUACIÓN: 92
Por fin ha dado el salto a PC, pero la espera está bien justificada puesto que incorpora jugosas novedades.
▶ACCIÓN ▶PC, XBOX ▶ BUNGIE/GEARBOX/MICROSOFT

18 

Patrician III: Imperio de los Mares
▶COMENTADO EN MM 107 ▶PUNTUACIÓN: 90
Esta prestigiosa saga de juegos de estrategia alcanza su cénit en esta nueva entrega, más completa y compleja que nunca.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶ENCORE/FX

19 

Hidden & Dangerous 2
▶COMENTADO EN MM 106 ▶PUNTUACIÓN: 87
Un grupo de soldados británicos de la Segunda Guerra Mundial en misiones de alto riesto tras las líneas enemigas.
▶ACCIÓN ▶PC ▶ILLUSION SOFTWORKS/GATHERING/TAKE 2

20

FIFA 2004
▶COMENTADO EN MM 106 ▶PUNTUACIÓN: 90
El simulador futbolístico por excelencia vuelve fiel a su cita un año más y, como era de esperar, supera con nota el examen.
▶DEPORTIVO ▶PC, PS2, XBOX ▶EA SPORTS

La referencia

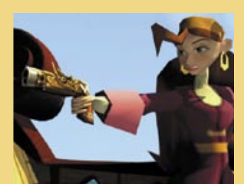
Aquí encontraréis los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Ellos son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Por supuesto, la lista no está cerrada, y a medida que vayan llegando "nuevos clásicos", iremos modificando los títulos incluidos en este apartado.



ESTRATEGIA
Empires
▶COMENTADO EN MM 106 ▶PUNTUACIÓN: 96
Los creadores de «Empire Earth» vuelven a dar una lección de cómo se hace un juego de estrategia con este título, sin ningún lugar a dudas el mejor exponente de su género.
▶PC ▶STAINLESS STEEL/ACTIVISION



ACCION
Call of Duty
▶COMENTADO EN MM 107 ▶PUNTUACIÓN: 95
Jamás la guerra nos había parecido tan real como en esta genial producción, con una jugabilidad soberbia y una ambientación digna del mejor cine bélico.
▶PC ▶INFINITY WARD/ACTIVISION



AVENTURAS
La Fuga de Monkey Island
▶COMENTADO EN MM 70 ▶ PUNTUACIÓN: 89
Ninguna aventura gráfica ha sido capaz de superar el listón que estableciera Guybrush Treepwood en su última aventura, la primera completamente en 3D.
▶PC/PS2 ▶LUCASARTS



ROL
Neverwinter Nights
▶COMENTADO EN MM 92 ▶PUNTUACIÓN: 92
Llegó, vio y venció. Una obra maestra con forma de juego de rol que se convierte en referencia para cualquier programa que intente hacerle sombra.
▶PC ▶BIOWARE



VELOCIDAD
Grand Prix 4
▶COMENTADO EN MM 92 ▶PUNTUACIÓN: 91
La extraordinaria habilidad de Geoff Crammond consigue de nuevo sorprendernos con una mezcla imbatida de tecnología, realismo y jugabilidad.
▶PC ▶ATARI



SIMULACION
IL-2 Forgotten Battles
▶COMENTADO EN MM 100 ▶PUNTUACIÓN: 94
Esta nueva entrega de la serie «IL-2» la confirma definitivamente como la nueva referencia con la que todos los simuladores deberán compararse a partir de ahora.
▶PC ▶1C MADDOX GAMES



DEPORTIVOS
Pro Evolution Soccer 3
▶COMENTADO EN MM 107 ▶PUNTUACIÓN: 92
Por fin esta longeva serie llega a nuestros PCs, y lo hace de la mano del simulador futbolístico más completo y realista que jamás hayamos probado.
▶PC, PS2 ▶KCET/KONAMI

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (acción, estrategia, deportivo, velocidad, simulación, aventuras y rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por los que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al tipo de juego del que se esté realizando el comentario.

Los favoritos
RANKING DE LOS LECTORES

SELECCIÓN DEL LECTOR

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que realmente nos importa, la de todos los lectores.

Estrategia

«Warcraft III» recupera el trono que le había sido arrebatado desplazando a «Commandos 3».

1 Warcraft III Reino del Caos



30% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 90
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- BLIZZARD

2 Commandos 3. Dest. Berlin
33% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 105
- PUNTUACIÓN: 94
- PC
- PYRO STUDIOS

3 Empire Earth (N)
21% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 83
- PUNTUACIÓN:98
- PC
- STAINLESS STEEL

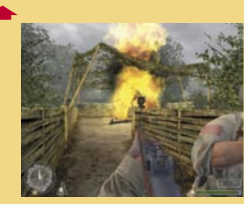
4 Praetorians (N)
18% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 99
- PUNTUACIÓN: 85
- PC
- ELECTRONIC ARTS

5 Rise of Nations
28% de las votaciones
- COMENTADO EN MM102
- PUNTUACIÓN: 94
- PC
- MICROSOFT

Acción

«Max Payne» mantiene ambas partes en la lista, y «Call of Duty» se mantiene un mes más el primero.

1 Call of Duty



28 % de las votaciones
- COMENTADO EN MM 106
- PUNTUACIÓN: 95
- PC
- INFINITY WARD

2 Jedi Knight: Jedi Academy
25 % de las votaciones
- COMENTADO EN MM 105
- PUNTUACIÓN: 85
- PC, XBOX
- LUCASARTS/ACTIVISION

3 UT 2003 (N)
20 % de las votaciones
- COMENTADO EN MM 94
- PUNTUACIÓN: 94
- PC
- EPIC GAMES

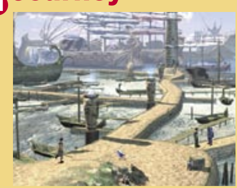
4 Max Payne (N)
14 % de las votaciones
- COMENTADO EN MM 80
- PUNTUACIÓN:96
- PC
- REMEDY/ROCKSTAR

5 Max Payne 2
13 % de las votaciones
- COMENTADO EN MM 106
- PUNTUACIÓN: 95
- PC
- REMEDY/ROCKSTAR

Aventuras

Las nuevas aventuras, como «Prince of Persia», se abren paso en la lista. Se auguran grandes cambios.

1 The Longest Journey (N)



37% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 72
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- FUNCOM

2 La Fuga de Monkey Island
31% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 70
- PUNTUACIÓN: 89
- PC
- LUCASARTS

3 Runaway
19% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 79
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- PÉNDULO STUDIOS

4 Indiana Jones y la Tumba del... (N)
10% de las votaciones
- COMENTADO EN MM100
- PUNTUACIÓN: 88
- PC
- LUCASARTS

5 Prince of Persia
6% de las votaciones
- COMENTADO EN MM106
- PUNTUACIÓN: 95
- PC
- UBI SOFT

Rol

Entre la ausencia de novedades y que los aficionados al rol son de ideas fijas, la lista permanece practicamente igual.

1 Baldur's Gate II: Throne of Bhaal



40% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 80
- PUNTUACIÓN: 91
- PC
- BIOWARE

2 Star Wars Galaxies (N)
35% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 108
- PUNTUACIÓN: 80
- PC
- SONY ONLINE E.

3 Neverwinter Nights
10% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 80
- PUNTUACIÓN: 91
- PC
- BIOWARE

4 The Elder Scroll III: Morrowind
9% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 89
- PUNTUACIÓN: 82
- PC
- UBI SOFT

5 Dungeon Siege
6 % de las votaciones
- COMENTADO EN MM 89
- PUNTUACIÓN: 85
- PC
- GAS POWERED GAMES /MICROSOFT

Velocidad

Como era de esperar, el nuevo «Need for Speed» sube a lo más alto, pero con el ya mítico «Vice City» a rebufo.

1 Need For Speed Underground (N)



40% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 107
- PUNTUACIÓN: 88
- PC
- ELECTRONIC ARTS

2 GTA Vice City
30% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 101
- PUNTUACIÓN: 94
- PC, PS2
- ROCKSTAR GAMES

3 Midnight Club II
20% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 104
- PUNTUACIÓN: 80
- PC, PS2
- ROCKSTAR GAMES

4 Starsky & Hutch (N)
8% de las votaciones
- COMENTADO EN MM103
- PUNTUACIÓN: 89
- PC
- MINDS EYE

5 MotoGP 2 (=)
2% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 102
- PUNTUACIÓN: 93
- PC
- CLIMAX

Vota por tus juegos favoritos

Elige los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos. ¡¡Entrarás en el sorteo de 10 camisetas!!



Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es envíar tus votos en un e–mail a favoritos@micromania.es o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es C/Los Vascos,17, 28040 Madrid.

"Mis amigos son aficionados a los juegos de acción bélica. Pero yo soy fanático..."

"El soldado desconocido"

EL ESPONTÁNEO

¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto y tu frase a cualquiera de las direcciones de esta sección y consigue una camiseta.

Simulación

A la espera de la sacudida que provoque «Lock On», «Forgotten Battles» sigue volando más alto que ningún otro.

1 = IL-2: Forgotten Battles



38% de las votaciones
- COMENTADO EN MM100
- PUNTUACIÓN: 94
- PC
- MADDOX GAMES

2 = Flight Simulator 2004

22% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 103
- PUNTUACIÓN: 85
- PC
- MICROSOFT

3 ▲ Combat Flight Simulator 3

20% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 95
- PUNTUACIÓN: 82
- PC
- MICROSOFT

4 ▼ X-Plane Flight Simulator 6

15% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 104
- PUNTUACIÓN: 81
- PC
- LAMINAR RESEARCH

5 = Silent Hunter II

5% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 84
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- UBI SOFT

Deportivos

¡Más de la mitad de las votaciones para el que parece ser el nuevo rey!, ¡larga vida a «Pro Evolution Soccer 3»!

1 N Pro Evolution Soccer 3



60 % de las votaciones
- COMENTADO EN MM 107
- PUNTUACIÓN: 92
- PC, PS2
- KONAMI

2 ▼ FIFA 2004

20 % de las votaciones
- COMENTADO EN MM 106
- PUNTUACIÓN: 90
- PC, PS2, XBOX
- EA SPORTS

3 ▼ NBA Live 2003

10% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 95
- PUNTUACIÓN: 91
- PC
- EA SPORTS

4 N Total Club Manager 2004

6% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 100
- PUNTUACIÓN: 80
- PC
- SIGAMES/EIDOS

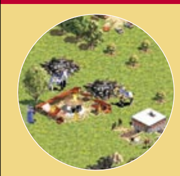
5 = Tiger Woods PGA Tour 2003

4% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 95
- PUNTUACIÓN: 89
- PC
- EA SPORTS

Clásicos de todos los tiempos

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA



1 **Starcraft** 47 % de las votaciones
▶MM 41 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶BLIZZARD

2 **Age of Empires** 23 % de las votaciones
▶MM 37 ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶ENSEMBLE STUDIOS

3 **Civilization III** 13 % de las votaciones
▶MM 87 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶FIRAXIS

ACCIÓN

1 **Half-Life** 43% de las votaciones
▶MM 61 ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶VALVE STUDIOS

2 **Max Payne** 29% de las votaciones
▶MM 80 ▶PUNTUACIÓN: 96 ▶PC ▶REMEDY

3 **Counter-Strike** 28% de las votaciones
▶Versión no comentada en Micromanía ▶PC

AVENTURAS



1 **Monkey Island II** 50% de las votaciones
▶MM 42 (2ª época) ▶PUNTUACIÓN: 85 ▶PC ▶LUCASARTS

2 **Gabriel Knight III** 28% de las votaciones
▶MM 60 ▶PUNTUACIÓN:86 ▶PC ▶SIERRA

3 **Leisure Suit Larry VII** 14% de las votaciones
▶MM 27 ▶PUNTUACIÓN: 80 ▶PC ▶SIERRA

ROL

1 **Neverwinter Nights** 40% de las votaciones
▶MM 80 ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶BIOWARE

2 **Lands Of Lore** 32% de las votaciones
▶MM 68 (2ª Época) ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶WESTWOOD

3 **Ultima VII** 28% de las votaciones
▶MM 63 (2ª Época) ▶PUNTUACIÓN: 97 ▶PC ▶ORIGIN

VELOCIDAD



1 **Colin McRae Rally 2.0** 50% de las votaciones
▶MM 66 ▶PUNTUACIÓN: 94 ▶PC ▶CODEMASTERS

2 **Need For Speed** 45% de las votaciones
▶MM 2 ▶PUNTUACIÓN: 88 ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

3 **Fórmula 1 Grand Prix 2** 5% de las votaciones
▶MM 20 ▶PUNTUACIÓN: 89 ▶PC ▶MICROPROSE

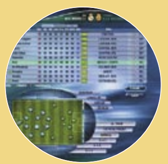
SIMULACIÓN

1 **IL-2 Sturmovik** 40% de las votaciones
▶MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶MADDOX GAMES

2 **Silent Hunter II** 35% de las votaciones
▶MM 84 ▶PUNTUACIÓN: 92 ▶PC ▶ UBI SOFT

3 **Flight Simulator 2002** 25% de las votaciones
▶MM 70 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶MICROSOFT

DEPORTIVOS



1 **PC Fútbol 2001** 50% de las votaciones
▶MM 66 ▶PUNTUACIÓN: 86 ▶PC ▶DINAMIC

2 **NBA Live 2001** 27% de las votaciones
▶MM 75 ▶PUNTUACIÓN: 89 ▶PC ▶EA SPORTS

3 **Virtua Tennis** 23% de las votaciones
▶MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 82 ▶PC, DREAMCAST ▶SEGA

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.



El Retorno de Rey
Camino de la liberación

El temible poder de Sauron amenaza el destino de la Tierra Media. Gandalf ya tiene un plan de distracción, para que Frodo arroje el Anillo al fondo de la Montaña del Destino. Las posibilidades de éxito parecen nulas, pero si sigues nuestros pasos, quizás haya un resquicio de esperanza…

Esta aventura está estructurada en tres rutas distintas, que recrean con fidelidad las escenas más espectaculares del cierre de la trilogía. Para llegar al desenlace final, deberás completar las tres, aunque el orden sea indiferente. En esta guía comenzamos por la ruta del Mago Gandalf, luego la del Guerrero Aragorn, y por último, la ruta de los Hobbits Frodo y Sam. Ahora que conoces el camino, ármate de valor y sumérgete en la mayor aventura jamás contada…



EL MAGO GANDALF



HELM'S DEEP

▶ **LAS PUERTAS DEL CASTILLO** están sufriendo el acoso de los siervos de la Oscuridad. Cuando todo parecía perdido, Gandalf aparecerá y tendrá que luchar sin respiro en la entrada de la fortaleza. Durante los primeros instantes, te verás superado por las fuerzas enemigas, pero pronto irás despejando el camino hasta que al final controles la situación. No se puede decir lo mismo de Legolas y Gimli, que se encuentran en lo alto del muro conteniendo, a duras penas, a un grupo importante de enemigos. Es hora de echarles una mano. Avanza a través del campo de batalla eliminando toda la resistencia, y alcanza las escaleras que te llevan directamente a la parte superior del muro.

▶ **EL ENEMIGO GOLPEA** con sus arcos, apostados al final del puente. Gandalf cuenta con su bastón, capaz de lanzar poderoso rayos desde la distancia. Utilízalo repetidamente hasta eliminarlos. Pero las peticiones de ayuda no cesarán de llegar: esta vez será Aragorn quien te instará a despejar el acceso a la fortaleza, que está siendo tomado por numerosas tropas enemigas. Baja de la muralla por la cuerda situada al final de la misma, y acciona las ballestas, una por una, hasta eliminar toda la resistencia. Por fin, Gandalf conseguirá ahuyentar a los invasores con la poderosa fuerza de la Luz.



THE ROAD TO ISENGARD

▶ **TRAS LA DERROTA** en Helm's Deep, los Uru Kai se van al bosque de Fangorn. Pronto verás pequeños grupos de resistencia próximos a carros; destrúyelos desde lejos con el bastón. Cuando la ruta se bifurque, toma el camino que baja, y a continuación llegarás a un puente guardado por las criaturas de Sauron. Elimínalos y cruza al otro lado, donde te espera una pequeña emboscada y unos cuantos Uru Kais armados hasta sus sucios dientes. Una vez despachados, contactarás con los Ents.

▶ **EN EL CLARO DEL BOSQUE,** elimina a 75 enemigos, con los árboles gigantes, que abrirán una ruta de escape. Comenzarás una ligera ascensión plagada de resistencia que termina en otra barricada. Tras superarla, los Uru Kai te acecharán desde torres de vigilancia. Destrúyelas apuntando a los carros que hay junto a ellas, y cruza el puente. Otro descenso lleno de criaturas te aguarda, pero no desesperes, el final de la misión se acerca. Pronto verás un Ent aporreando una presa. Protégele de los arqueros hasta que consiga destruirla, liberando el caudal de agua necesario para sofocar Isengard.

Quiz 1

Tras repelerlos en Helm's Deep, ¿dónde se repliegan los Uru Kai?

A. En Pelennor
B. En los bosques Fangorn
C. En la cueva de los muertos

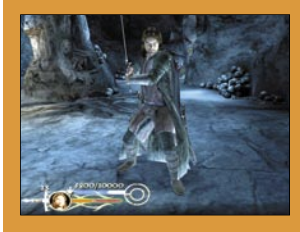


MINAS TIRITH. TOP OF THE WALL

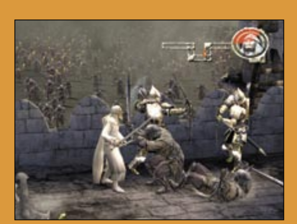
▶ **GANDALF DEBE DEFENDER** las puertas de Minas Tirith, la capital de Gondor, del implacable ataque de las criaturas de Saruman. Para tener éxito en tu misión, destruye primero a todos los invasores que encuentres a lo largo de las murallas. Al mismo tiempo, utiliza el ataque físico para arrojar las escaleras apostadas en las paredes de la fortaleza, evitando así que suban nuevos efectivos enemigos. No dejes que haya un número de escaleras apoyadas muy elevado, o si no, el número de Uru Kais crecerá exponencialmente hasta dar al traste con la misión.

▶ **PRONTO HARÁN ACTO** de presencia los temibles trolls, que con su gran fuerza, podrán arrastrar pequeñas torres, con las que abordar más fácilmente las murallas de la ciudad. Destrúyela lanzando rayos con el bastón, y no te olvides del difícil problema de las escaleras, que sigue presente. A pesar de los esfuerzos de Gandalf, una de estas torres conseguirá su objetivo, así que dirígete inmediatamente al lugar de "desembarco", acaba con los invasores, y acto seguido con la construcción. Pero las tropas invasoras son demasiado numerosas y, en definitiva, la puerta de la fortaleza no podrá aguantar demasiado. Baja al piso inferior con el resto de soldados para enfrentarte al enemigo a ras de suelo. ▶▶

¿Normal, o con Combos?







AUMENTAR LA EXPERIENCIA de tus guerreros resulta absolutamente esencial para poder completar con éxito la aventura. Cada vez que finalices un escenario, tendrás que canjear los puntos de experiencia por nuevas técnicas o "combos", bien sea para un personaje en particular, o bien para el grupo al completo. Te recomendamos encarecidamente esto último, ya que aunque al hacerlo gastes más puntos, de esta manera los personajes de otras rutas dispondrán de un arsenal de golpes bastante efectivo desde el principio, haciendo la aventura más asequible.

LA UTILIZACIÓN DE COMBOS sólo es recomendable en momentos muy concretos, y siempre que no haya un número especialmente elevado de enemigos alrededor del personaje. En la mayoría de los casos, es preferible ejecutar los golpes normales propios de cada personaje, pues son perfectamente válidos para eliminar al 99% de las criaturas que te encontrarás a lo largo de toda la aventura. Además, si optas por un golpe letal, acabarás definitivamente con el enemigo de manera inmediata, sin darle una nueva oportunidad para que se recupere y vuelva a atacar.



MINAS TIRITH. COURTYARD

▶ **LA BRECHA DE LA PUERTA** permite que los invasores entren a la ciudad en grandes cantidades. Sólo te queda una opción: luchar hasta que 200 habitantes salven sus vidas. Si quieres acabar con la lucha lo antes posible, busca por donde surgen los ciudadanos. Los Uru-Kai se dejarán ver para atacarles por la espalda, siendo el momento apropiado para actuar rápidamente y evitar que inocentes mueran antes de llegar a su destino. Presta especial atención a los arqueros que hay situados cerca de la puerta, pues no dejarán de lanzarte flechas constantemente. Cuando aparezcan los trolls, utiliza rápidamente las lanzas que verás en los braseros, y no tendrás problemas para acabar con ellos de un solo impacto. Una vez alcanzado el número de supervivientes requerido, lo mejor será una estratégica retirada al interior de la ciudad.

EL GUERRERO ARAGORN



PATHS OF THE DEAD

▶ **MINAS TIRITH** no puede ser defendida sólo por los vivos, así que Gandalf mandará a Aragorn a las cuevas de Dwimorberg, donde deberá luchar contra el rey de los muertos y así hacerse con el dominio de su ejército. Nada más comenzar, avanzarás unos metros hasta que los espíritus de la cueva comiencen a resucitar. Destrúyelos y continúa tu misión, pero nuevamente los espectros bloquearán el camino con una piedra gigante y más muertos. Tras haberlos liquidado, más criaturas surgirán de la neblina, y más adelante unos arqueros intentarán frenar tu avance. Asciende rápidamente por el flanco izquierdo y elimínalos. Pronto, la ruta se bifurcará, coge el camino ascendente y empuja la piedra para destruir a las criaturas. Regresa al camino descendente que hace un pequeño rodeo, y ocúpate de la resistencia que encuentres hasta encontrar un nuevo obstáculo. Haz uso del arco y elimina a las criaturas; acto seguido, acciona la manivela que baja el puente.

■ Las murallas de Minas Tirith serán acosadas por miles de Uru Kais. Ve de un extremo a otro, golpeando las escaleras por las que irán subiendo enemigos.



■ Arqueros espectrales aguardan al otro lado del puente. Elimínalos antes de accionar el mecanismo.



■ Si eres lo suficientemente rápido, los Uru Kais no llegarán a tiempo de cogerte subiendo las escaleras.

LA DEFENSA DE MINAS TIRITH SE HA CONVERTIDO EN UNA TAREA CASI IMPOSIBLE. LA ÚNICA OPCIÓN QUE QUEDARÁ CONSISTIRÁ EN SALVAR A CUANTA MÁS GENTE PUEDAS.

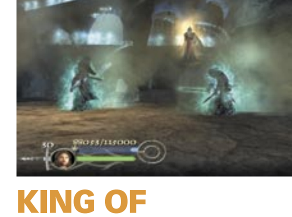
▶ **ELIMINA LAS CRIATURAS** que surjan de la niebla, y lucha en una sala donde las columnas comienzan a derrumbarse. Muy pronto, llegarás hasta una nueva sala repleta de huesos; dirígete al piso superior por la escalera y elimina a los enemigos para continuar con tu camino. Empuja la estatua para cruzar al otro lado, pero una nueva puerta te cerrará el paso. Después de rodear el muro de piedras por un camino descendente, situado a la izquierda, encontrarás la palanca que la abre, no sin antes derrotar a las fuerzas espectrales que se interponen en tu objetivo. Finalmente, alcanzarás la sala de los muertos.

Quiz 2

¿Quién lucha junto a Eowyn en los campos de "Pelennor"?

A. Gandalf
B. Merry
C. Frodo

Mientras cruzáis el largo y estrecho puente, debes derrotar a 35 espectros, una tarea nada sencilla, pero con la ayuda de tus compañeros, todo será posible.



KING OF THE DEAD

▶ **EL JEFE DE** los muertos se interpondrá de inmediato en tu camino. Se trata de un jefe final con bastantes malas pulgas, pero con los siguientes consejos podrás deshacerte fácilmente de él. Cuando intente atacarte, esquiva sus mandobles y contraataca con la espada, o bien desde la distancia

Los seis gigantes





LAS PRIMERAS AVALANCHAS de enemigos son fáciles de derrotar, pero vigila cuando ataquen a Gimli. Únete a él y lucha hasta que aparezca el primer gigante. Para eliminarlo, tienes dos opciones: clavarle una lanza, de las diseminadas por el escenario y rematarle con la espada, o bien volcar las brasas y confiar en que pase a través de ellas, con lo que morirá lentamente. Repite el proceso con otros dos gigantes que atacarán a otros compañeros.

LLEGA EL MOMENTO de tomar posiciones defensivas, y afrontar adecuadamente la avalancha de enemigos que se acerca. Retrocede con tu grupo al Sur del campo de batalla, y espera a que otros tres gigantes aparezcan simultáneamente. Ni que decir tiene que el mecanismo para destruirlos es idéntico al de antes, pero en esta ocasión será necesaria una pizca extra de rapidez, ya que si no actuas con la celeridad requerida, tus compañeros morirán bajo el poderío de estos temibles gigantes.



Los Mamuliks cuentan con tres puntos de protección en su cara lateral. Es necesario eliminarlos para así poder asestarles el golpe definitivo.



Cuando aparezca el "troll" en Minas Tirith, deberá ser el primer objetivo a eliminar por Gandalf.



No te acerques demasiado a este enjambre de arañas si no quieres que tu salud disminuya brutalmente.

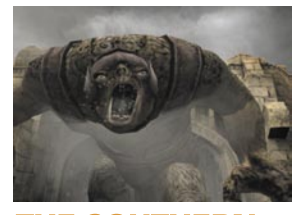
El captor de Frodo

UN ORCO DE TEMIBLE aspecto está reteniendo con fiereza al portador del Anillo Único. Sus movimientos son rápidos, pero haciendo uso de la técnica que te describimos a continuación, seguro que no te durará mucho tiempo. En primer lugar, procura alejarte de él lo máximo posible, ya que intentará darte mandobles dos veces consecutivas. Acto seguido, recoge una lanza de las que verás en el escenario y arrójasela. Este proceso tendrás que repetirlo en otras dos ocasiones, la primera para conseguir romperle el escudo y la otra, para dejarle atolondrado durante unos instantes.

ASÉSTALE TODOS los golpes que puedas en ese corto periodo de tiempo, hasta que se recupere y vuelva a armarse. A medida que su energía disminuya, su rapidez será mucho mayor, por lo que es bastante recomendable que lleves a cabo otra técnica, incluso más sencilla que la anterior: no te separes de las lanzas, arrójale las dos de manera consecutiva, y así no le dará tiempo a encararte, con lo que su destrucción será sólo cuestión de segundos. Con Frodo liberado de su cautiverio, emprenderás el camino hacia el Monte del Destino.

con el arco. Pasado un tiempo invocará a los muertos, a los cuales tendrás que derrotar. Más tarde, invocará al devastador Viento de la Montaña: ocúltate detrás de las rocas, y una vez hayan pasado sus efectos, atácale y vuelve tras la roca. Si enfrentarte cara a cara con el jefe no te resulta especialmente sencillo, también puedes jugar al gato y al ratón con él, ocultándote detrás de alguna roca. El enemigo no sabrá llegar a ti, y pasado un corto periodo de tiempo, invocará a las criaturas nuevamente.

▶ **DERROTADO EL JEFE** de los muertos, debes emprender una rápida huida si no quieres ser presa de las rocas. Elimina todos los espectros que encuentres en el camino, cruza la zona de neblina tan rápido como puedas hasta reunirte con tus compañeros, y lucha codo con codo contra todos los enemigos que aparezcan. Una vez derrotados, sólo queda continuar corriendo hasta ver la anhelada luz exterior.



THE SOUTHERN GATE

▶ **ARAGORN Y COMPAÑIA** deberán ganar el acceso a la puerta Sureste de la ciudad de Gondor. La sugerente entrada a la ciudad es la localización perfecta para una emboscada. El gran número de orcos que te acechan, hace casi imposible medirse en combate con ellos, y más si un peligroso troll se mete en la lucha. Ve al Oeste y acciona dos catapultas para crear una ruta de acceso alternativa, situada a la derecha del puente colgante. Entra por ella y sube unas escaleras, alcanza el piso superior, donde librarás una intensa batalla contra un orco gigante. Tras destruirlo, te espera otra sorpresa: un Mamukil. Elimínalo usando el arco y acciona repetidamente la rueda hasta que la puerta se abra completamente. No olvides arrojar las brasas contra el troll que hay custodiando la entrada, o si no, no podrás abrirla. Antes de cruzar las puertas, deberás liquidar a unos cuantos orcos más, nada que un guerrero valiente como tú no pueda conseguir.



PELENNOR FIELDS

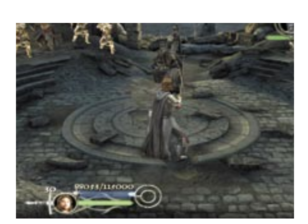
▶ **LA GRAN BATALLA** está próxima. Los distintos ejércitos de la Tierra Media luchan en los campos de Pelennor antes de llegar a las puertas de Minas Tirith. Tu primer objetivo pasa por eliminar 60 enemigos, tras lo cual aparecerán repentinamente dos Mamukils que has de eliminar antes de que alcancen a Eowyn y Merry. Destruye al primero subiendo a un lateral y accionando en el momento adecuado las catapultas, o si no, liquídalo a base de flechas. Para acabar con el segundo, cruza el campo de batalla cuyo acceso se encuentra entre la primera y segunda catapulta, y repite las mismas acciones que has realizado para destruir al primero.

▶ **UN NAZGUL** amenaza la integridad de tus compañeros. Para salvarlos, debes lanzarle flechas con tu arco, al mismo tiempo que despachas Mamukils desde los dos laterales del terreno. Cuantos más impactos reciba el Nazgul cuando esté a tiro, menos Mamukils aparecerán en escena, por lo que es altamente recomendable no entretenerse demasiado en peleas absurdas cada vez que cruces el campo de batalla. Finalmente el Nazgul caerá, y el ejército de los muertos conquistado por Aragorn hará acto de presencia, inclinando además y definitivamente a nuestro favor, el curso de la batalla.

Quiz 3

¿Qué peligros acechan a las murallas de "Minas Tirith"?

A. Mamuliks
B. Nazguls
C. Escaleras y torres de asalto



THE BLACK GATE

▶ **A PESAR DE LA DERROTA** sufrida en los campos de Pelennor, el enemigo ha conseguido reagruparse en el reino de Sauron. Aragorn y sus hombres se aproximan al lugar maldito, en una nueva maniobra destinada a facilitar el camino a Frodo y a Sam. Antes de que el enfrentamiento entre ambos ejércitos dé comienzo, tendrás que derrotar a su jefe en una pequeña arena circular. El combate no reviste demasiados problemas, basta con asestarle dos golpes seguidos y luego protegerte. Permanece cerca de él, o si no, te atacará con un poderoso golpe cuya onda expansiva te alcanzará irremediablemente.

▶ **LAS PUERTAS OSCURAS** se abren, y cientos de siervos de Sauron acechan tu posición. Reúnete con el resto de la compañía, y lucha codo con codo hasta destruir a seis gigantes armados con un martillo (Mira el cuadro "Los seis gigantes", en la página siguiente). Además, Gandalf , Gimli y Lego- ▶▶

las tendrán que permanecer con vida. Suerte que si te acercas a ellos en el fragor del combate, recuperarán milagrosamente su energía. Una vez derrotados, te encontrarás cara a cara con los Caballeros de la Oscuridad. Aunque su presencia infunde mucho temor, la técnica a seguir para liquidarlos es idéntica a la utilizada con los orcos gigantes.

LOS HOBBITS FRODO Y SAM



ESCAPE FROM OSGLIATH

▶ **EL CAMINO HACIA MORDOR** acaba de empezar. El punto de partida son las ruinas de la ciudad de Osgliath, donde humanos y orcos luchan desesperadamente. Gollum os guiará en los primeros momentos por un patio. A los pocos metros hayaréis una escalera. Súbela y lucha con unos arqueros hasta que los signos de lucha abran un boquete en la pared contigua. Sigue peleando mientras los Nazguls hacen peligrosas pasadas por las ruinas, y baja por dos escaleras que te meterán de lleno, de nuevo, en la batalla. No te entretengas demasiado y sigue a Gollum hasta que podáis refugiaros de nuevo en un edificio, donde humanos y sicarios de Sauron luchan desesperadamente. Gana el acceso al segundo piso y sal al exterior.

▶ **SUBE LAS ESCALERAS** de la muralla y deshazte de los enemigos. Busca rápidamente un escondrijo donde cobijar a Frodo de los Nazguls, porque si no, el Hobbit acabará siendo capturado, dando por finalizada la aventura. Cuando se hayan largado, sal nuevamente a la azotea y desciende por unas escaleras que hay en un boquete en el suelo del piso.



■ El "troll" guarda la entrada a Gondor. Un enfrentamiento directo no es aconsejable, pero sí lanzarle un brasero desde la parte superior de la muralla.



■ Si el gigante del martillo advierte tu presencia, lo mejor será esperar a que se acerque y tirarle el brasero.

■ Después de acabar con el Rey de los Muertos, emprenderás una huida, ya que la cueva se derrumbará.

La Araña gigante





NADA MÁS SALIR de la cueva, te encontrarás con un panorama desolador. Frodo es presa de Shelob, la temible araña gigante, que lo está preparando para merendárselo. Pero no te "acongojes" por su aspecto, ya que es fácil de liquidar. Lucha cara a cara: con unos mandobles y protegiéndote en el momento adecuado, lograrás asestarle el primer golpe de gracia. Para recuperarse, la araña te mandará unas cuantas crías de fácil destrucción.

NO TODO ACABA aquí. La enorme criatura vuelve a las andadas, con un gran salto. Esquívala rápidamente, y aplica de nuevo la técnica de antes. Elimina otra ola de arañas pequeñas, y de nuevo, la madre volverá con más fuerza y velocidad que nunca. Esquiva sus numerosas embestidas, y atácala con saña hasta que huya a lamerse sus heridas. La última ola de arácnidos es el preludio de su fin, tras el cual, Frodo será trasladado a la fortaleza.

Deshazte de la presencia enemiga, asciende por otras escaleras en forma circular, y empuja la campana para abrir una ruta de salida. De nuevo al aire libre, lucha y escóndete de los Nazguls. Finalmente, Gollum os mostrará una nueva vía de escape, descendiendo por unas escaleras hasta dar a unas cloacas fuertemente defendidas. El enemigo final es fácilmente destruible si usas dagas desde la distancia. Ya sólo queda accionar el mecanismo que abre las verjas, y así abandonar definitivamente el Osgliath.



SHELOB'S LAIR

▶ **LA CRIATURA GOLLUM,** guiada por la codicia y el poder del Anillo, llevará a los portadores del anillo a una trampa en forma de cueva, repleta de numerosas arañas. Frodo ha sido raptado, siendo tu objetivo primordial recuperarlo cuanto antes. En la primera bifurcación, toma el camino izquierdo, y pronto oirás la voz de Frodo pidiendo ayuda con desesperación. A continuación, y tras haberte desecho de unas cuantas arañas más, llegarás a un camino bloqueado por pequeños "enjambres" de arañas. Utiliza las antorchas de la cueva para abrirte paso, elimina tres nuevos arácnidos y vuelve a usar las antorchas para quemar la tela que bloquea tu ruta. A continuación, te toparás con una reunión de orcos junto a una hoguera. Lanza las brasas situadas al Este, y liquida a los supervivientes a base de mandobles y antorchas.

▶ **UNA VEZ SUPERADA** la reunión, te acecharán más criaturas, pero nuevamente el buen uso de las antorchas te ahorrarán luchar cara a cara con el enemigo en más de una ocasión. En la siguiente bifurcación, coge el camino derecho hasta encontrarte con un contingente importante de enemigos. La mejor forma de eliminarlos es subir por una pendiente situada a su derecha, y empujar las rocas para aplastarlos. Entonces, llegarás a una sala donde deambula la araña gigante. Cruza el puente, derrota a las criaturas que se interpongan en tu objetivo, y utiliza las antorchas para abrirte camino entre los grupos de arañas. Finalmente, alcanzarás un pasillo repleto de más bolsas de arañas, lanza las antorchas para poder atravesar el camino derecho y, desde arriba, apunta con una nueva antorcha a la tela que bloquea el acceso a Frodo. Baja y entra por la apertura, no sin antes

Quiz 4

¿Cuántos enemigos debes derrotar en la torre donde tienen secuestrado a Frodo?

A. 60
B. 85
C. 80



■ Acabar con Gollum, aunque complicado, es cuestión de paciencia. Llévale a un borde, y empújale junto a Sam para que éste le deje a tu merced.



■ Estás en posición para atacar al "Nazgul". Aséstale todos los golpes que puedas antes de que huya.



■ Debes permanecer junto a tus compañeros a la hora de enfrentarte con los Caballeros de la Oscuridad.

El arte de la lucha

LA TÉCNIA MÁS EFECTIVA, en el fragor de la batalla, va a depender, en gran medida del tipo de enemigo al que te estés enfrentando, y también a su cantidad. Tanto los orcos, como los Uru Kai y los espectros, son bastante fáciles de aniquilar, con la salvedad de aquellos que portan un escudo. Utiliza el ataque secundario para destruir su protección, tras lo cual quedarán completamente indefensos a tu merced. El ataque letal, por el contrario, sólo será recomendable usarlo cuando la afluencia de enemigos no sea demasiado elevada.

CON LAS ARAÑAS, deberás tener un cuidado especial, ya que tras asestarlas un golpe, atacarán desde el suelo quitándote una buena porción de energía vital. Además, son capaces de aguantar una cantidad considerable de daño, así que será mejor que apliques el siguiente recurso si quieres evitar bastantes disgustos: efectúa un ataque secundario que la deje totalmente panza arriba, y acto seguido, acaba con ella de un ataque letal. Es una técnica muy sencilla a la par que efectiva, y a la que seguro que podrás sacar mucho rendimiento cuando te encuentres peleando en la guarida de Shelob.

LA SITUACIÓN EN LOS CAMPOS DE PELENNOR SERÁ REALMENTE DESESPERADA, PERO TENDRÁS QUE AGUANTAR HASTA LA LLEGADA DEL EJÉRCITO DE LOS MUERTOS.

despachar a unos cuantos arqueros y arácnidos. Ya solamente queda derrotar a Shelob (Mira el cuadro "La Araña Gigante"), aunque el rescate de Frodo no terminará de consumarse.



CIRITH UNGOL

▶ **FRODO SE ENCUENTRA** prisionero en la parte superior de la torre. El camino de su liberación está plagado de orcos y Uru Kais, los primeros los encontrarás en la sala inicial, aunque unas brasas arrojadas a tiempo te facilitarán el camino. Olvídate del gigante armado con un martillo, y acciona la palanca que baja el puente levadizo. En el piso superior, lucharás contra las criaturas de Mordor, y de nuevo un gigante te perseguirá hasta acabar contigo. La única forma de derrotarlo será clavarle una lanza que hay en el escenario, y luego, asestarle tantos mandobles como sean necesarios. Desciende al piso bajo, donde ambos bandos luchan desesperadamente por el control de la torre.

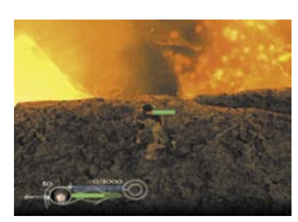
▶ **ÁBRETE CAMINO** por el lado derecho lanzando brasas a diestro y siniestro, hasta que llegues a una sala donde decenas de criaturas luchan entre sí. Intenta pasar desapercibido y gana el acceso al piso superior, entra por el pasillo y vierte la lava del caldero tantas veces como sea necesario al piso inferior. Vuelve a las escaleras, sigue ascendiendo, y corta la cuerda que ata la lámpara, lo que añadirá un buen puñado de muertos a tu casillero. Probablemente, ya habrás alcanzado la cifra de 80.

▶ **DESCIENDE NUEVAMENTE** hasta la sala donde se luchaba cuerpo a cuerpo, y acciona el mecanismo que baja otro puente colgante, sube por las escaleras y continúa ascendiendo hasta llegar a la torre donde los orcos se esconden. La resistencia que te aguarda es enorme, así que usa la ballesta que hay a tu derecha para destruirlos. Ya en la torre, por fin te enfrentarás con el raptor (Mira el cuadro "El Captor de Frodo").

Quiz 5

¿Qué efecto tiene sobre Gandalf, Gimli y Legolas, la proximidad de Aragorn, avanzada la aventura?

A. Se vuelven más fuertes
B. Son más rápidos
C. Recuperan su energía



THE CRACK OF DOOM

▶ **EL LARGO VIAJE** ha llegado a su fin. Los Hobbits han alcanzado las entrañas de la montaña del destino. Frodo se apresura a cumplir con su objetivo arrojando el anillo a la lava que hay bajo sus pies. Sin embargo, el mal se ha apoderado totalmente de Gollum, y en un momento de locura, arranca un dedo de Frodo, y con él, el anillo. La fuerza de la criatura es ahora temible, y tus golpes apenas le causan daño alguno. Sólo queda una solución posible: arrojarlo a la lava. Muévete con Sam y presionad a Gollum hasta que se quede colgando del barranco. La mejor técnica consiste en atraerle a un borde, esquivar su ataque, y rodearle con la ayuda de Sam. Éste le propinará un golpe en el momento justo, que le hará tambalearse al borde del abismo. Ejecuta entonces un golpe físico para arrojarle a la lava, y luego, aséstale un golpe letal para que termine soltándose. La criatura conseguirá agarrarse a un saliente, y volverá a darte guerra. Repite el proceso anteriormente citado hasta que consigas arrebatarle toda su energía, momento tras el cual, caerá irremediablemente a la lava con el anillo en su vientre. Finalmente, y tras grandes penurias, has conseguido salvar la Tierra Media del oscuro dominio de Sauron.

J.M.H.

Soluciones Quiz

1.B. En los bosques Fangorn. **2.B.** Merry. **3.C.** Escaleras y torres de asalto. **4.C.** 80. **5.C.** Recuperan su energía.

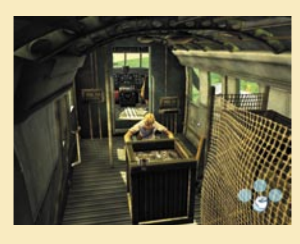


Broken Sword El Sueño del Dragón

Aventuras y desventuras...

La tercera entrega de la famosa saga de aventuras gráficas «Broken Sword» contiene desafíos mucho mayores y puzzles aún más complicados que los que vimos en capítulos anteriores. Es el momento de preparar todo tu ingenio para descubrir cómo llegar al final de tan apasionante y compleja aventura...

El abogado de patentes George Stobbart y su novia Nico, intrépida periodista, van a verse envueltos en una nueva aventura de la que no vamos a dejar de contarte ni un solo detalle.



CAÍDO DEL CIELO

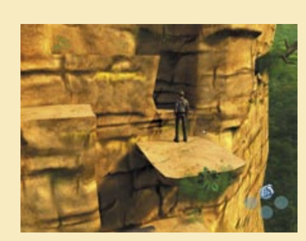
Desabrocha el cinturón de seguridad y abre la hebilla que sujeta el cajón a la pared. Coge la botella de cerveza y arrastra el cajón al centro de la cabina. Ahora, llévalo a la parte trasera del avión. Ve a la cabina, coge el extintor y lánzalo por la ventana. Registra a Harry, abre la cerveza y úsala para despertarle. Intenta salir por la ventana. Habla con Harry del avión y de la inclinación del avión. Sal entonces por la ventana. Una vez en la pared de roca, la secuencia de movimientos es esta: salto, arriba, avanza a la derecha mientras se rompen los dos salientes, sube, pégate a la pared, recorre el saliente, despégate de la pared, baja, baja de nuevo dos veces más, salta para colocarte tras la catarata, sube, descuélgate por el saliente, bordéalo y baja. Pégate a la pared, bordea la pared, sube, salta, sube cinco veces, baja, pégate a la pared, bordéala, despégate y sube dos veces.



NICO EN PARÍS

Coge el lápiz para abrir la puerta. Abre el balcón y arrastra el pedestal hacia el lado opuesto. Sube al canalón. Descuélgate por él hasta la otra terraza y déjate caer. Acércate a la barandilla, trepa por ella y avanza al siguiente balcón. Mira por la ventana e intenta abrir la puerta. Usa tu tarjeta de prensa para abrir. Examínalo todo. Abre la puerta. Registra todo para obtener el casquillo y la tarjeta de visita. Entra en la cocina. Allí, pulsa el botón de acción pertinente (S) en ambas ocasiones, en el momento justo. Coge el extracto bancario. Escucha el contestador. Levanta la alfombra y la tabla. Intenta abrir la caja fuerte con el informe del banco. Llama a André y al periódico. Sal por la puerta de la cocina al balcón y baja por la escalera de incendios. Coge la página de periódico junto al cubo de basura.

Sal por el callejón a la calle principal y sube por el muro a la derecha de los cubos de basura. Baja al jardín cerrado y coge la peluca. Examínala. Ve al parque y habla con la chica del banco. Sal y habla con la señora que está barriendo. Habla con el chico del monopatín, con la guardia de tráfico y después, con el inspector.



SOLO EN EL CONGO

Avanza, registra el cadáver y examina la puerta con forma de omega. Regístralo todo hasta coger la postal y la lupa. Examina la postal. Empuja el cajón negro para bloquear el panel que abre la puerta. Entra, y examínalo todo. Usa la máquina y tira de la palanca que hay a la derecha. Recoge la palanca (barra de metal) del suelo y examina la abertura de la pared a la izquierda de la puerta. Retrocede, mete la palanca en la ranura, y tira de ella. Vuelve a la sala anterior y arrastra el cajón negro hacia la máquina que has estropeado. Por el camino, recupera la palanca de la pared. Debes situar el cajón negro bajo la abertura que hay en el muro a la izquierda de la máquina. Trepa por ella, usa la palanca para tirar el nido que hay en el rincón, cógelo y avanza hasta salir. Examina la estatua. Coloca el nido sobre los restos del fuego y usa la lupa para encenderlo. En cuanto vuelvas a tener el control de George, corre hacia el jeep y escapa.



GEORGE EN GLASTONBURY

Baja por la calle y entra en la tienda Cosmic Faerie. Examina el expositor que verás junto al mostrador. Utiliza el libro que hay en la zona frontal del mostrador, bajo la estrella de cinco puntas. Hazlo una vez más. Habla con Tristam. Intenta subir al piso de arriba. Sal de la tienda y habla con el hombre que pasea por la calle. Dirígete a ver a Madam Zazie y habla con ella. Sal de allí y habla con el hombre que se encuentra sentado delante del pub. Vuelve a Cosmic Faerie y habla con Tristam. Abre el inventario y combina el libro con la barra de metal. Vuelve con Madam Zazie y pregúntale por Eamon. Dale entonces una moneda y pregunta de nuevo por la postal. Sal de allí, y habla con Eamon. Cuando recobres el control de George, dirígete a la zona privada de la tienda y sube al piso de arriba. Habla con Melissa. Habla con Tristam. Vuelve con Madam Zazie, dale otra moneda, y pregunta por los calzoncillos. Cruza la calle e intenta abrir la puerta que hay a la izquierda de Eamon. Pide ayuda a Eamon. Corre bajo la ventana del edificio en llamas y coloca los cajones formando una hilera hasta el edificio. Empuja el cajón superior hasta la pared y sube para entrar. Desata a Bruno y sal por la ventana que has usado para entrar. Habla con Bruno.



Quiz 1

¿Cuál es la combinación de la caja fuerte de Vernon?

A. Su cuenta bancaria
B. Su número de teléfono
C. La fecha de su cumpleaños

El Puzzle de los Animales





PARA CRUZAR AL OTRO LADO necesitas la ayuda de Nico. Selecciónala en el inventario y habla con ella. A partir de este momento, tendrás que indicarle, haciendo uso de los iconos de la izquierda de la pantalla, sobre qué baldosa quieres que se coloque. La secuencia correcta es ésta:

Pez: camina hasta la baldosa en blanco.
Escorpión: camina solamente hasta la primera baldosa en blanco.
Serpiente: camina hasta la baldosa en blanco.
Pez: camina hasta la baldosa en blanco.
Pájaro: camina hasta la baldosa en blanco.
Escorpión: camina hasta la baldosa en blanco.
Serpiente: camina por el tramo que va hacia la izquierda de la pantalla, hasta la baldosa en blanco.
Pájaro: camina hasta la baldosa en blanco.
Pez: camina hasta la baldosa en blanco.
Escorpión: camina hasta la baldosa en blanco.
Serpiente: camina hasta el final.



NICO Y BEATRICE

Escucha el contestador. Llama a André y al periódico. Examínalo todo. Ve al piso de Vernon. Acércate a las dos mujeres en la calle, habla con la de los rulos, y luego con la otra. Sube al piso por la escalera de incendios del callejón. Intenta abrir la puerta. Examínala. Usa el periódico que cogiste en el callejón. Ahora, usa el lápiz y tira del periódico con la llave. Abre con ella y coge los pañuelos de papel, sobre la encimera. Ve al dormitorio y habla con Beatrice. Dale un pañuelo. Vuelve al salón y abre la caja fuerte. Cógelo todo y sal del piso por la escalera de incendios. Ve a la calle principal. Otra secuencia de acción: pulsa "S" en el momento adecuado.

Ve al apartamento de Nico. Usa el DVD con el reproductor. Llama a André, luego al periódico, y de nuevo a André. Sal del apartamento y dirígete al teatro.

Intenta abrir la puerta. Sal de la pantalla por la derecha hasta la calle perpendicular. Acércate al deportivo rojo. Examínalo, intenta abrirlo, y examina el interior. Recorre los andamios por debajo hasta llegar a una zona no vallada. Trepa por el borde y sube por la escalerilla que tienes delante. Sigue subiendo hasta el extremo superior del cartel: examínalo y suelta el cordel. Vuelve al segundo piso y cuando llegues a la escalerilla, en lugar de bajar por ella salta al otro lado. Sigue por el andamio hasta hallar el extremo inferior del cartel, y manipúlalo. Ve a la puerta que da al teatro y baja al vestíbulo. En seguida escucharás voces…



Cuando establezcas un diálogo conviene que llegues al final de todas las conversaciones, así no te perderás algunas pistas importantes.



Después del desafío tendrás que enfrentarte cara a cara tus enemigos, que esperan tu llegada armados.



Coloca el bloque de piedra sobre la grieta para que te sirva de puente provisional sobre el que cruzar.

El Puzzle del Contrapeso



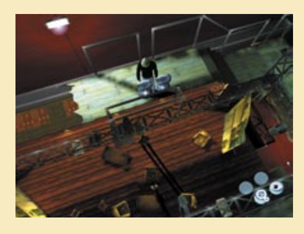


HAY TRES BLOQUES: El de arriba será bloque 1, bajo éste el 2 abajo del todo el 3. Empuja el bloque 2 sobre el 3. Ahora sitúate en el lateral derecho del 2 y empújalo a la izquierda de la pantalla hasta dejarlo alineado con el hueco a la derecha del 1. Luego empújalo desde el frontal hacia la pared del fondo. Retrocede hasta el bloque 3, tira de él dos veces y empújalo de derecha a izquierda, rodeando la estructura, hasta situarlo una casilla antes del borde. Empújalo hasta colocarlo a la altura del hueco que hay entre los bloques 1 y 2. Mete el bloque 3 hasta el fondo del hueco. Sube un nivel y empuja el 2 hasta el fondo.

SÚBETE AL BLOQUE 2 y tira del 1 hasta que no puedas más. Empújalo de izquierda a derecha hasta el límite. Coloca a George sobre el bloque 3 y tira del 2. Tienes que moverlo hasta que cubra el hueco que te impide avanzar con el 1. Sube un nivel y empuja el bloque 1 de izquierda a derecha. Vuelve hasta el bloque 3 y devuélvelo a su posición original. Haz lo mismo con el 2. Ahora tienes que manipular el bloque 3 de forma que pase sobre el 2. Sigue empujando hasta que no puedas más. Estará justo en el borde de la gigantesca piedra que cruza al otro lado.

CUANDO QUIERAS QUE NICO TE AYUDE

REALIZANDO UNA ACCIÓN SELECCIÓNALA EN EL INVENTARIO Y PULSA EL BOTÓN DE ACCIÓN ADECUADO PARA CADA CIRCUNSTANCIA



VUELTA A PARÍS

Habla con Bruno. Ve al depósito de libros e intenta abrir la puerta. Entra en el callejón pasando bajo el arco y ve al fondo. Arrastra el cajón al rincón y cierra la tapa del contenedor. Sobre él, abre la ventana. Entra y sal por la puerta. Camina al fondo de la sala para entrar por la última puerta de la izquierda. Examina el interruptor de la luz tras los cajones apilados. Mueve el cajón cercano hasta situarlo junto a los otros dos, pegado a la pared. Ve al rincón opuesto de la sala y arrastra el cajón que verás, hasta colocarlo junto al anterior, también pegado a la pared. Súbete al cajón y arrastra el de arriba sobre el central inferior. Baja. y enciende la luz. Examina los arañazos del suelo, justo bajo el cajón central. Retira los cajones para descubrir una trampilla. Entra por ella, y avanza por el pasadizo hasta el patio de butacas.

Entra por la puerta del lateral derecho del escenario, sube y sigue por el único camino viable hasta hallar una cuerda. Tira de ella y cuélgate de la estructura metálica del equipo de iluminación para cruzar al otro lado. Déjate caer y avanza hasta ver dos sacos. Arroja el de la izquierda e inmediatamente después, el otro.

Quiz 2

¿Qué única forma de pago acepta Madam Zazie?

A. VISA
B. Euros
C. Plata



ENTRE BASTIDORES

Habla con Nico y registra a Flap. Ve al fondo del escenario y sal por la izquierda. Baja al sótano y explóralo para hallar un cajón junto



Los postes giran 90 grados cada vez que los manipulas. Para completar este capítulo, el haz de energía debe llegar a la pieza de maquinaria.



Pon en marcha el microondas y escóndete lo más rápido que puedas. Luego encierra al guardia.



Cuando logres que te armen caballero ya puedes reclamar a Excalibur por derecho.

El Puzzle de la Máquina



CONSIDERAREMOS que el norte (N) está situado en el extremo opuesto a George. Los dispositivos mecánicos nos quedan en el sentido de las agujas del reloj: al Noreste (NE), Sureste (SE), Suro-Este (SO) y Noroeste (NO). Pulsa W dos veces para que el flujo de energía vaya desde SE a NO. Pulsa S para mover la máquina al centro. Pulsa A para girar la máquina 90º en el sentido de las agujas del reloj.

PULSA S DE NUEVO para encajar la máquina con la que está en el NE y otra vez para mover la del SO al centro. Pulsa W dos veces para girarla 180º y otra vez S para devolverla a su sitio. Pulsa W para que el flujo sea de NO a SE. Pulsa S para llevar la máquina al centro, W para girarla 90º en sentido contrario al dek reloj y S para unirla a las dos primeras. Pulsa S otras dos veces para completar el dispositivo.

a una columna de atrezzo. Coge un lápiz de la caja. En el camerino, examina la caja fuerte e intenta abrirla. Sal de la habitación y ve por el pasillo hasta el otro lado. Abre la puerta y baja por las escaleras. Retrocede hasta las escaleras por las que has bajado y avanza por el pasillo hasta la primera puerta. Entra y examínalo todo. Intenta mover el puntal y usa la pintura teatral con él. Sal y recorre el pasillo hasta ver un cadáver. Tras registrarlo, examina el panel que hay junto a la puerta. Vuelve al patio de butacas y sal al vestíbulo. Pasa tras el mostrador del bar y coge la taza del suelo. Ahora, en el escenario, examina una de las luces que hay al borde. Abre el inventario y combina la taza con la pintura. Ahora, usa el resultado con la luz. Baja de nuevo al puntal y aplícale la pintura de maquillaje derretida. Trata de moverlo, ayudado por Nico. Coge los objetos de la caja fuerte. Ve a la puerta de seguridad y usa la tarjeta en la ranura. Avanza hasta el centro de la sala, junto a la columna de energía. Coge el objeto del centro y sal de allí. En cuanto controles a George descuélgate del borde como Nico. Lleva luego a George junto a Nico. Sube y corre al ascensor pulsando SHIFT+CURSOR ABAJO y reajustando tu trayectoria con los cursores izquierdo y derecho hasta llegar al ascensor. Puedes necesitar varios intentos. Usa el abridor para atascar la puerta. Vuelve a la sala del ascensor (donde cogiste la pintura, bajo el escenario) y súbete a la plataforma del ascensor. Cuando estés sobre el escenario, baja al patio de butacas y crúzalo. Ve a la escalerilla por la que entraste. Agota los temas de conversación.

Quiz 3

¿Dónde está el póster del primer "Broken Sword"?

A. No hay ninguno
B. En el dormitorio de Vernon
C. En la cámara de Horus



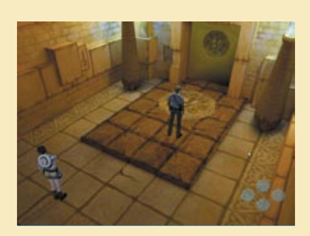
GEORGE Y NICO EN EL TEMPLO

Intenta abrir la puerta con la barra de metal. Si te ayuda Nico, podréis abrirla. Entra, ve a la puerta omega y usa la piedra omega. En la cueva, pégate al muro izquierdo y cuélgate del saliente. Cruza la sala y descuélgate. Avanza sin abandonar la cámara hasta ver los dos bloques de piedra. Bloquea con ellos las dos trampas más cercanas para llegar al cadáver. Regístralo, y en el inventario examina la bufanda. Vuelve a los bloques y usa la barra de metal con los engranajes. Avanza. La solución al siguiente "Puzzle de los Animales" la tienes dos páginas más atrás.

Sube, avanza y baja al fondo del agujero por los salientes. Mira los cristales de roca del rincón e intenta coger uno. Sigue a la siguiente caverna. Súbete a la parte más alta de la estructura de la izquierda. A tu derecha hay dos bloques de piedra y un tercero a la izquierda, cada uno a una altura diferente. Debs manipularlos para que el bloque que está más arriba haga de contrapeso en la losa de la entrada. Es éste el "Puzzle del Contrapeso", de la página anterior.

Cruza y pasa a la siguiente cámara. Ponte ante el panel de mandos. Debes manipular los dispositivos para que encajen en una sola pieza La solución del "Puzzle de la Máquina" la tienes arriba.

▶ **EL FLUJO DE ENERGÍA** debería estar saliendo desde esta sala hacia la contigua. Si no es así, usa el panel de control de la parte delantera de la máquina para cambiarlo. Sigue hacia la nueva cámara. Deberás manipular los postes de tal forma que muevas la maquinaria que tapa el panel de control dos veces, una hacia la izquierda y otra hacia abajo (la segunda invirtiendo el flujo de energía). La solución la encontrarás dos páginas más alante, en el cuadro del "Puzzle del Haz de Energía". Sube por las escaleras que hay al fondo para hallar a Nico. Habla con ella del panel. Usando cada uno un panel abrirás la puerta. Sal, y avanza hasta otra cámara. Usa la placa metálica en el hueco del panel para abrir la puerta. Recoge la placa y hazlo otra vez. En cuanto aparezca el icono de acción, pulsa S para que George diga que necesita algo para proteger su mano. Repite la operación, pero usa la bufanda nada más colocar la placa. Ahora se ocupará Nico. Entra y ve al centro de la sala. Coge el artefacto y vuelve con Nico. Retrocede hasta que aparezca Petra. En cuanto recuperes el control, corre como un demonio hasta que Nico y George se paren. En cuanto vuelvas a tener el control, corre y salta. Te puede costar varios intentos. Sigue huyendo.



NICO VUELVE

Baja hasta el camerino donde estaba la caja fuerte y descuélgate por el hueco. Ve hacia la puerta de la que salían los gritos y dispa- ▶▶



Ten cuidado de no ser visto cuando camines por la cornisa. Vigila los movimientos de los guardias antes de seguir avanzando.

ros la primera vez que estuviste aquí con George y entra. Cruza la habitación y cuando Flap te atrape, pulsa el botón de acción en cuanto aparezca. Examina todo en esta habitación y en la contigua.

Quiz 4

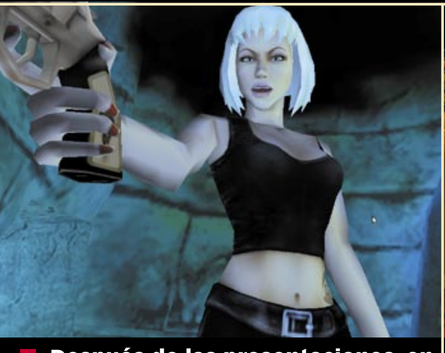
¿Quién está enterrado bajo del Tor de Glastonbury?

A. San Jorge
B. El Rey Arturo
C. El Mago Merlín



TRAS LOS MUROS

Usa el interfono. Examínalo, abre el inventario, selecciona a Nico y pulsa acción para que ella pulse el botón. Ocúltate tras el muro de la izquierda. Cuando salga el guardia y hable con Nico dándote la espalda, cuélate en el castillo en modo sigilo (pulsando CTRL). Salta el muro de la izquierda, cruza el jardín, y salta el muro opuesto. Avanza pegado al muro hacia el castillo hasta obtener una vista cenital de la zona. Cuando el guardia y el perro se alejen, muévete sigilosamente y sube por las escaleras al patio que recorre el foco. Quédate en la sombra, pero en la parte de abajo, y avanza en línea recta junto al muro, hasta los cubos de basura, evitando el foco. Registra los cubos y coge el cordel. Bordea los contenedores hasta los cubos de basura cercanos y regístralos. Sigue por el muro hasta salir a un patio lleno de cajones. Hay un hueco sin rejas entre dos almenas y tienes tres cajones que puedes mover. Colócalos de forma que puedas escalar hasta el hueco. Sortea el muro y avanza al fondo. Súbete al saliente y recórrelo hasta la terraza, crúzala y sal al siguiente saliente. Avanza hasta que no puedas más, déjate caer, y cruza sigilosamente otro patio para bajar por la escalera. Cuando el guardia no mire, crúzalo sigilosamente en paralelo a él hasta otra zona con cajones. Uno de los que se puede mover está muy cerca del muro izquierdo. Mueve los otros para poder empujar ése hacia el muro. Sube hasta obtener la vista cenital de un nuevo patio con otro guardia. Baja y acércate a la verja del perro. Examínalo y lánzale la hamburguesa. Rodea con cuidado el contenedor y cruza el patio tras el guardia hasta la siguiente zona. Aléjate del guardia que vigila esta zona, siempre pegado al muro, y avanza hasta encontrar a Nico. Sigue andando junto al muro hasta llegar junto a un jeep, acércate a él y coge el mando a distancia de su interior. Vuelve con Nico y usa el mando a distancia.

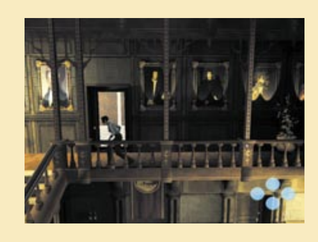


Después de las presentaciones, en cuanto recuperes el control ponte a correr inmediatamente.



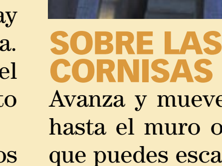
El interior está repleto de guardias armados. Muévete con el máximo sigilo para no ser descubierto.

Avanza otra vez junto al muro hasta una zona cerrada con una puerta y un botón a su lado. Púlsalo. Pide ayuda a Nico. Coge el carbón y el manillar. Vuelve al jeep y examina el gato que tiene debajo desde la parte trasera. Pon el manillar e intenta empujar el jeep después de quitarle el freno de mano. Súbete sobre el motor y de ahí al muro. Ve al fondo y usa el canalón para subir.



A HURTADILLAS

Coge la abrazadera y retrocede, bajando por el jeep. Bordea el edificio hasta el coche negro aparcado a la izquierda. Súbete al capó y examina la ventana. Usa la abrazadera para forzarla. Entra y sal por la puerta. Sube por la escalera frente a la puerta de la bodega y avanza hasta salir del pasillo. Tras el susto, rodea la balconada hasta el pasillo alfombrado en rojo. Ve al final del pasillo y abre la puerta. Abre el baúl a los pies de la cama y coge el secador. Tras el biombo, hay otro baúl con una peluca. Usa el lápiz para abrir el compartimiento secreto y coge la piedra de afilar. Vuelve al vestíbulo con los guardias y crúzalo sigilosamente en línea recta hasta la puerta frente a ti. Ábrela y recorre la cocina hasta ver la botella de lejía sobre una repisa. Examínala e intenta cogerla. Intenta coger la verdura que está cortando el cocinero. Habla con él. Cuando se gire para afilar el cuchillo, coge la lejía y vuelve al dormitorio de Petra por el camino por el que has venido. Entra en el baño, mete la peluca en el lavabo, echa la lejía y usa el secador. Ve al vestíbulo.



SOBRE LAS CORNISAS

Avanza y mueve el cajón hasta el muro opuesto al que puedes escalar, por el recoveco de la izquierda. Sube, avanza a la puerta y súbete al pollete de la derecha. Sigue por el saliente hasta la gárgola y empújala. Avanza hasta que no puedas seguir, pégate al muro y sigue al otro lado. Sepárate del muro y ve a la fachada frontal del castillo. Descuélgate y engánchate al saliente de la derecha. Dirígete al otro extremo, déjate caer, y cuélate por la ventana de la izquierda. Manipula dos veces la lámpara de la pared. Súbete a la ta-

Quiz 5

¿Por quién se hace pasar Nico en Praga?

A. Por una vendedora a de Avón
B. Por Petra
C. Por detective privado

Los extras

CUANDO HAYAS COMPLETADO el último nivel de la aventura ve al menú para guardar la partida. Una vez lo hayas hecho tendrás acceso a todos los extras que incluye esta entrega de Broken Sword desde el menú principal.

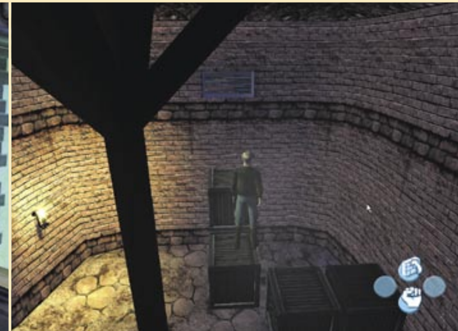
LOS EXTRAS INCLUYEN textos e imágenes con resúmenes de las dos primeras entregas de Broken Sword, información sobre la energía geomántica, el manuscrito Voynich y los Templarios y la Galería de arte conceptual con bocetos del juego.



■ Aléjate de las zonas iluminadas si hay guardias cerca. Es mejor dar un pequeño rodeo antes que ser detectado por cualquier enemigo.

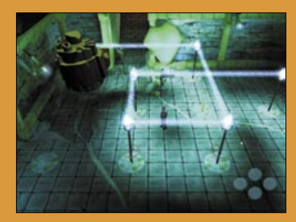


■ Para acceder al castillo puedes intentar llegar hasta una ventana escalando por el canalón.



■ Apila las cajas para llegar lo más cerca posible a la rejilla, lo bastante para escuchar la conversación.

Puzzle del Haz de Energía





GIRA EL POSTE QUE RECIBE la energía hasta que el rayo se desvíe hacia tu izquierda. Gira el siguiente poste de la cadena de energía hasta que el haz se dirija hacia el siguiente cristal. Ve hacia el siguiente poste en la cadena –lo llamaremos poste enlace– y gíralo para dirigir el haz hacia al cristal situado a la derecha.

A CONTINUACIÓN, gira el último poste de la cadena de energía,–es el que está más cerca de la pared– de manera que el haz llegue a la maquinaria que situada su izquierda. Entonoces la mole se moverá hasta el muro. Vuelve al poste enlace y gíralo para que el haz vaya hacia la izquierda.

VE AL SIGUIENTE POSTE de la cadena y gíralo para que el haz se dirija hacia la izquierda en relación a la pantalla. Ve al siguiente poste de la cadena y gíralo para que el haz vuelva hacia el interior de la sala. El haz de energía debería estar dirigido de nuevo hacia la maquinaria. Si es así, retrocede hasta la cámara anterior e invierte el flujo de energía haciendo uso del panel de control de la máquina. Vuelve a la sala de los cristales.

CUANDO HABLES CON LOS DEMÁS PERSONAJES, AGOTA SIEMPRE TODOS LOS TEMAS DE CONVERSACIÓN POSIBLES

rima y ve al rincón. Mueve las cajas para liberar la abertura en el muro y sal por ella. Avanza por las almenas hasta bajar a un patio, sigue recto, y examina la tubería. Coge la taza y vuelve al almacén para coger aceite de la lámpara en la taza. Vuelve a bajar al patio e intenta abrir la rejilla. Usa la taza de aceite y baja.

TURNO DE NICO

Ve a la izquierda e intenta abrir la puerta que hay tras el guardia sentado a la mesa. Habla con él sobre la puerta (responde "no" a la pregunta) y sobre Bruno. Sal por la puerta principal y ve a la derecha hasta salir al patio donde verás un camión. Habla con el sargento y vuelve al castillo. Intenta usar la tarjeta para abrir la puerta de antes. Cruza al lado opuesto del vestíbulo y entra por la primera puerta. Habla con la mujer sobre la tarjeta y cógela de la mesa. Vuelve por última vez a la famosa puerta y usa la tarjeta para abrirla. Baja y examina la celda. Sigue avanzando por el pasillo.



GEORGE Y NICO EN EL CASTILLO

Mueve la lavadora vieja hasta ponerla en el carrito. Empújalo. Avanza por el pasillo y coge la segunda intersección a la derecha. Sigue caminando hasta el fondo.

Sal al pasillo por el que venía Nico y gira a la izquierda. Camina hasta el fondo. Vuelve a la intersección y coge el pasillo donde está el extintor. Acércate a la puerta y di a Nico que la abra. Entra y coge un uniforme del armario del rincón. Vuelve a la puerta fuertemente guardada. Avanza hasta la puerta e intenta abrirla. Sigue por el pasillo hasta la celda con los cajones. Tienes que moverlos de forma que puedas desplazar el cajón superior sobre los otros hasta colocarlo bajo la rejilla de ventilación que hay en el muro, haciendo una especie de escalera. Sube y escucha por la rejilla.

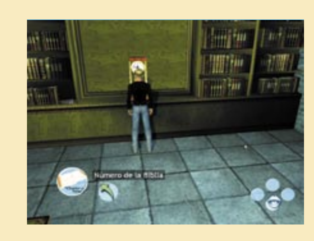
Examina la rejilla y usa la moneda de plata para desatornillarla. Intenta entrar y pide a Nico que pase ella. Ve al despacho y examínalo todo. Examina la mesa desde el lado del sillón de Susarro y pulsa el botón. Sal por la puerta secreta.



BAJO EL CAMIÓN

Rodea el camión por la parte de la cabina y apaga el motor de la máquina del obrero. Rodea el camión de nuevo y coge la llave de alcantarilla de la bolsa de herramientas que hay junto a la zanja. Intenta abrir la alcantarilla con la llave. Ve a los urinarios que hay al otro lado de la plaza, pasados los andamios, y usa los servicios. Habla con la señora; rodea el edificio del andamio y sube hasta que te vea la señora. Habla con ella y cuando se vaya, vuelve a subir a lo más alto del andamio, ve hasta la otra punta, desciende al primer nivel del andamio, coge la cuerda y muévete hasta que te obliguen a bajar otra vez.

Ve junto a la trasera del camión, combina en el inventario la llave de alcantarilla con la cuerda y usa el resultado con la tapa de la alcantarilla. Habla con el obrero hasta agotar todos los temas de conversación. Acércate a la cabina del camión y despierta al conductor. Baja por la alcantarilla.



GEORGE EN LAS CATACUMBAS

Cruza al otro lado y avanza hasta la puerta del cráneo. Usa el cilindro de piedra y avanza sin abandonar el pasillo hasta las dobles puertas donde están los guardias. Retrocede hasta la ramificación del pasillo y cógela. Sigue el rastro de sangre hasta encontrar los cadáveres. Registra el que está tras la puerta para conseguir la llave. Sal y sigue adelante hasta descubrir ►►

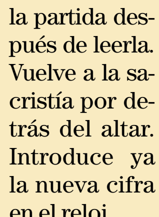
SIEMPRE QUE COJAS UN OBJETO, EXAMÍNALO EN EL INVENTARIO. TE LLEVARAS MUCHAS SORPRESAS CON ALGUNOS DE ELLOS, PUES NO SON SÓLO LO QUE PARECEN…

a otro guardia. Retrocede hasta la habitación donde has encontrado los cadáveres y mira el microondas. Ponlo en marcha, sal al pasillo, métete en los vestuarios que hay justo enfrente y espera a que el guardia entre en la habitación del microondas. Sal corriendo, enciérrale y echa la llave.

Ve a la cocina (de donde vino el guardia), sal por el lateral y avanza hasta la bodega. Sigue el rastro de sangre hasta las botellas y tira de ellas en el siguiente orden: la verde, la roja de la izquierda, la roja de la derecha, la blanca y la azul. Entra y avanza hasta el monje. Sigue adelante y examina el reloj. Sal por la puerta de la derecha.

Tienes que llegar a la puerta que se encuentra justo enfrente. Muévete en sigilo hasta el púlpito, siempre evitando la mirada del guardia. Ocúltate allí, espera el momento oportuno, sal del púlpito y corre hacia la parte trasera del altar. Espera de nuevo tras el altar, en el extremo derecho y cuando el guardia vaya a bajar por el lado del púlpito corre a la siguiente columna. Quédate agazapado detrás y cuando el guardia vuelva a bajar por el lado del púlpito, baja hasta la puerta y entra.

Ajusta la hora del reloj con los dos valores disponibles. Examina la estatua central y lee la placa de la base. Guarda la partida. Vuelve a la nave de la catedral: debes retroceder hasta el púlpito y leer la Biblia. Guarda la partida después de leerla. Vuelve a la sacristía por detrás del altar. Introduce ya la nueva cifra en el reloj.



Quiz 6

¿Quién lleva bufanda en Congo?

- **A.** George
- **B.** Harry
- **C.** Un cadáver

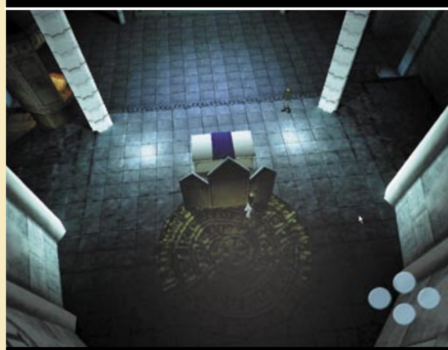
Escalera de cajas

EL PRIMER PASO CONSISTE en colocar todas las cajas que se encuentran a nivel de suelo en una hilera que tendrá que comenzar delante de la caja que está pegada a la pared, justo debajo de la ventana, y prolongarse hacia la izquierda. Numeradas de 1 a 4 de izquierda a derecha, coloca la caja número 3 debajo de la número 4, y arrastra la del nivel superior para que quede sobre la 4. Devuelve la caja número 3 a su posición anterior en la hilera.

EMPUJA LA CAJA del nivel superior hasta situarla sobre la caja número 1. Coloca entonces la caja número 2 a la izquierda de las tres cajas apiladas. Quita la caja número 4 de en medio y lleva la caja número 3 hasta el hueco que queda a la izquierda, al lado del muro. Coloca sobre ella la que se encuentra en el nivel superior y entonces, empuja ésta hasta situarla justo bajo la abertura del muro. Sube al muro central, y empuja la caja del nivel tres hasta ponerla bajo la abertura.



■ Parece que todas las salidas de la cámara están bloquedas por los escombros pero hay una sobre este pilar. Trepa sobre una caja para escapar.



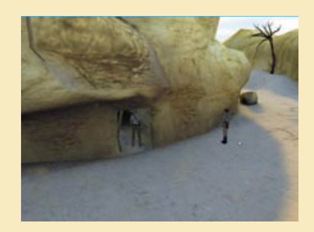
■ Debes describir una V con el vértice detrás del altar para poder llegar a la sacristía.



■ Coloca los bloques de piedra en el centro del pasillo, de forma que las trampas queden bloqueadas.

EN CASA DE GEORGE

Habla con Nico sobre Egipto. Selecciona la Piedra Psi en el inventario y úsala. Ahora haz lo mismo con la Piedra Omega y después con la Piedra Alfa.



UNA EXCURSIÓN A EGIPTO

Corre a la izquierda por las ruinas ocultándote detrás de todas las que haga falta para que no te vean ni el guardia ni el perro. Cuando llegues a la última, espera a que guardia y perro estén de espaldas. Corre de frente, dejando el túnel vigilado a tu derecha, hasta alcanzar a Nico. Avanza rodeando la roca hasta una sección diferente del resto. Utiliza el manillar del gato para abrir la puerta secreta.

Para pasar la primera prueba tienes que usar, en orden, las tres piedras con la puerta dorada redonda: alfa, psi, omega. Acércate al panel de control y acciónalo. La segunda prueba es algo más complicada:

1) Asesino y panel
2) Panel
2) Hermano y panel
4) Asesino y panel
5) Testigo y panel
6) Panel
7) Asesino y panel

En cuanto aparezca el icono de acción, pulsa S las dos veces. Coge la llave de Salomón y sube por las escaleras. Ve hacia la izquierda hasta encontrar la dinamita. Pulsa S en cuanto aparezca el icono de acción. Acércate a los restos del panel de control y observa la grieta. Al fondo del todo hay un bloque que debes escalar. En la zona hay dos bloques de piedra que puede mover. Muévelos hasta llevar uno de ellos bajo el bloque del fondo. Sube y, en la cámara de Horus, ve hasta el panel de control y acciónalo.



DIGNO DE LA ESPADA

Sube al otro lado de la calle y entra en el callejón de la derecha, antes de la barricada. La salida está arriba: mueve cajas para crear una escalera. Sortea el muro.

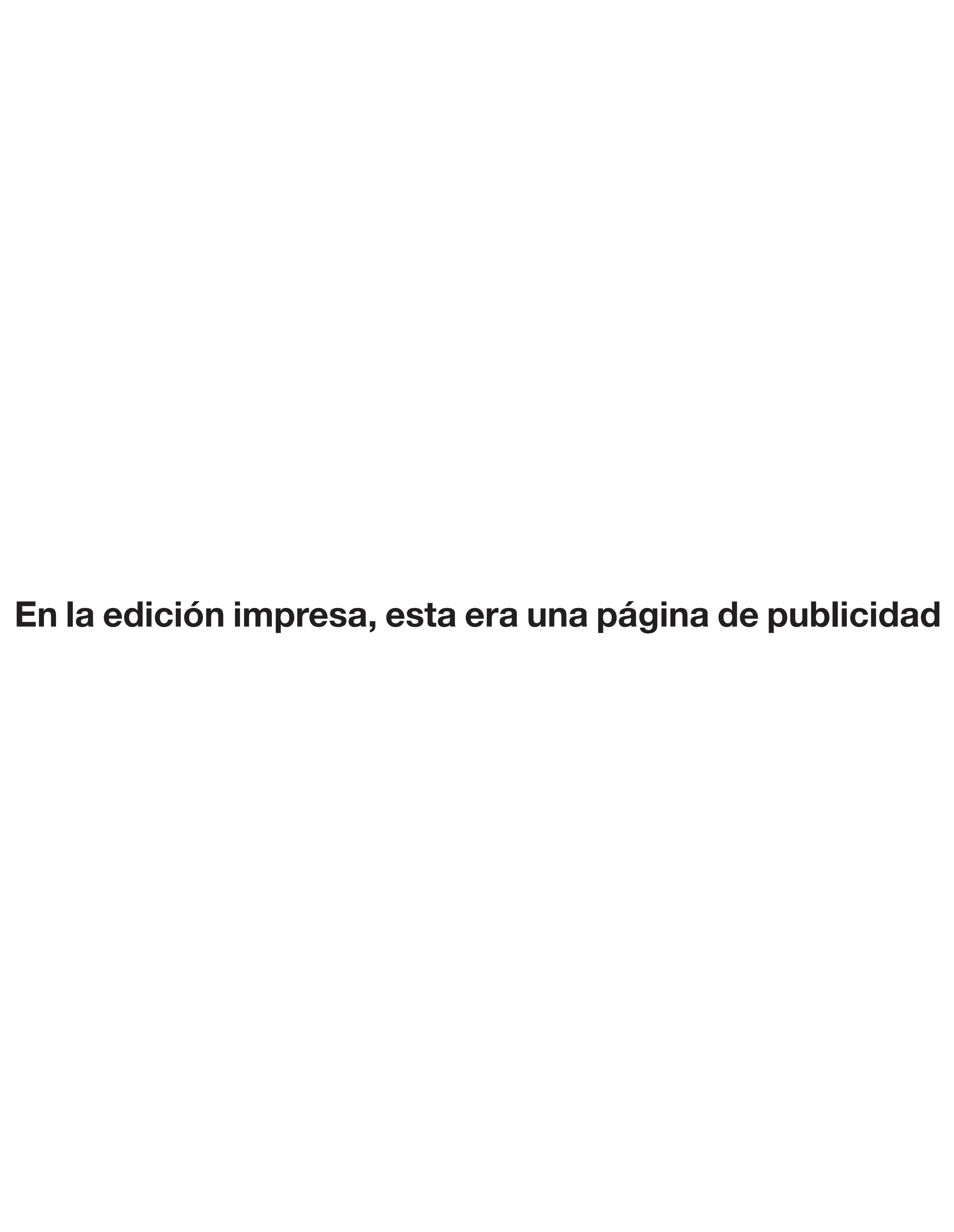
Acércate a Excalibur y pon la Llave de Salomón en la piedra. Coge la espada.

Corre a la derecha dos veces y ocúltate tras los restos de la torre. Ve en diagonal a la izquierda y cuando el dragón lance la bola de fuego, haz un quiebro a la derecha para esquivarla. Esquiva las que lance, ponte bajo su pecho, y clávale la espada.¡Uf!

N.V.R.

Soluciones Quiz

1. C. Su fecha de cumpleaños. **2.C.** Plata. **3.B.** En el dormitorio de Vernon. **4.B.** El Rey Arturo. **5.B.** Por Petra. **6.C.** Un cadáver.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Imperivm II: La conquista de Hispania

LAS CUATRO CIVILIZACIONES

Un juego como éste, en el que cada civilización tiene sus propias unidades, puede resultar un poco confuso al principio. Estos consejos te servirán para aprovechar al máximo las posibilidades de tu tribu favorita.

Una de las claves de «Imperivm II» es conocer la tribu con la que estás jugando, ya que cada una de las cuatro presenta peculiaridades que la hacen fuerte en algunos aspectos del juego y vulnerable en el resto. Además, romanos, galos, iberos y cartagineses cuentan con ejércitos totalmente distintos, con unidades especiales, que obligan a tomar decisiones estratégicas específicas, según lideremos una u otra tribu.
En esta lupa, ofrecemos una descripción de las unidades más poderosas de cada civilización, detallando sus puntos fuertes y sus debilidades, que te ayudarán a optimizar los ataques de tus tropas. Además, daremos una serie de consejos sobre el uso de los héroes y sobre la manera de aprovechar mejor su concurso en nuestros ejércitos.

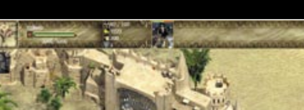
Iberos



SU PRINCIPAL VIRTUD es que sus unidades aumentan su experiencia simplemente con el paso del tiempo, además de con los combates y en los edificios de entrenamiento. Además, disfrutan de dos ventajas fundamentales por luchar, como quien dice, "en casa": los milicianos (baratos y rápidos de entrenar, pueden volver a convertirse en campesinos) y los guerrilleros (invisibles a los ojos del enemigo, pueden infiltrarse en territorio enemigo y controlar los movimientos de sus tropas; dejan de ser invisibles cuando atacan).

LOS PILARES del ejército regular de los iberos son los honderos y los guardias de élite. Los primeros resultan muy vulnerables a cualquier ataque por su escasa protección, pero son, sin duda, los mejores tiradores del juego. Los guardias de élite, por su parte, son auténticos tanques en el combate cuerpo a cuerpo, muy duros y contundentes, capaces de enfrentarse a cualquier ejército. Del resto de las unidades iberas destacan los defensores (muy compensados tanto en defensa como en ataque), los arqueros (tiradores más baratos que los honderos y menos contundentes), las hechiceras (sospechosamente parecidas a la Dama de Elche, aumentan la experiencia de las tropas) y los jinetes (buenos exploradores).

Cartago







LOS SOLDADOS de Cartago provienen directamente de la metrópolis, lo que hace que les resulte más fácil mantener el nivel de producción de las aldeas, ya que no alistan a campesinos locales. Además, aunque no tienen ninguna unidad específica dedicada a curar, sus guerreros se regeneran cuando están en los edificios y tiene comida. Otra particularidad es que sus héroes aumentan de experiencia más despacio que los héroes de las otras civilizaciones, lo que se puede compensar reclutando a héroes de reserva y manteniéndolos en un fortín de adiestramiento para que vayan mejorando sus estadísticas.

EL ELEFANTE es el "rey del mambo" en el ejercito cartaginés. Su potencia de ataque y su resistencia se combinan con una elevada capacidad de regeneración y una más que aceptable independencia, ya que pueden cargar una mayor cantidad de suministros. Además, destacan los luchadores mauritanos, que con su 'furia' son perfectos para llevar a cabo un segundo ataque desde la retaguardia de nuestro ejército, cuando el enemigo está débil. Para completar, resultan muy interesantes los nobles (auténticos tanques acorazados, difíciles de eliminar) y los tuaregs (con buenas habilidades de lucha, además de velocidad).

Roma





SU MEJOR UNIDAD son los pretorianos, soldados versátiles, potentes, resistentes y bien adiestrados. Aunque tienen un precio considerable, merece la pena: un ejército de pretorianos, acompañado de sacerdotes con un buen nivel de experiencia que les vaya curando, resulta prácticamente invencible en el campo de batalla. Los sacerdotes conviene utilizarlos, además, en las interminables sesiones de entrenamiento a las que someteremos a nuestros soldados, que minarán sin duda su salud, y requerirán de los servicios de los sacerdotes. Ya se sabe que el ejército romano es disciplina, disciplina y disciplina.

EQUILIBRADO Y VERSATIL, el ejército de Roma cuenta además con buenos especialistas en la defensa, entre los cuales destacan los legionarios, la base de sus fuerzas militares, muy compensados y resistentes, sin olvidar a los gladiadores (bonus especial por formación defensiva) y los princeps (equipados con enormes escudos para repeler las flechas de los arqueros). Roma tiene, por otra parte, una caballería temible (los equite), un cuerpo de arqueros decente, y una unidad especial, los liberati (gladiadores que han comprado su libertad al Estado) que son más eficaces cuando atacan en grupo que cuando lo hacen en solitario.

Galos





AGRESIVIDAD Y MAGIA son los puntos fuertes de la civilización gala. Cuentan con unidades muy ofensivas y contundentes, como el jefe normando (que con su golpe de vampiro puede tumbar a un enemigo en el primer ataque) y la guerrera gala (una especie de versión barata de los jefes normandos, para cuando andemos escasitos de oro). Precisamente por estas características nuestra estrategia con los galos deberá ser netamente ofensiva, realizando ataques salvajes y aprovechando la contundencia de nuestras unidades especiales.

SUS DRUIDAS, por otra parte, pueden convocar a espíritus vampiro, que aunque no atacan directamente, con su sola presencia desgastan la "vida" de las unidades que se encuentran cerca de ellas. Es decir, que son "chupavidas con patas", que puedes infiltrar en la batalla para minar la salud del enemigo. Además, cuanta más experiencia tengan nuestros druidas, más mortíferos serán los espíritus vampiro que generen. Los galos cuentan también con arqueros y jinetes estándar, guerreros con hacha (con ataque continuo, pero muy vulnerables a ataques punzantes) y lanceros (ideales para soportar los ataques a nuestras ciudadelas y edificios, gracias a su bonus de 'posición defensiva').

Los héroes





LA JOYA DE LA CORONA de cualquier ejército. Los héroes no sólo son unidades muy superiores a las demás, sino que además transmiten el 25% de su experiencia a las unidades que combaten junto a ellos. Sin duda, un buen héroe resulta decisivo a la hora de decidir la victoria en una batalla.

AUMENTA SU EXPERIENCIA enfrentándolos a enemigos menores o mandándolos a los campamentos para que se entrenen (o simplemente dejando pasar el tiempo, si eres ibero); y no dudes en huir si su vida corre peligro. Un héroe con experiencia es muy costoso de reemplazar. Los objetos mágicos potenciarán sus estadísticas, así que búscalos y consérvalos como oro en paño; si el héroe muere, el objeto se quedará en el sitio, y podrá ser recogido por cualquier héroe que pase por allí, aunque sea del ejército enemigo.

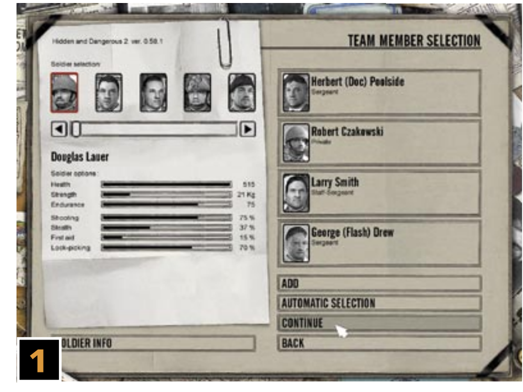




Hidden & Dangerous 2

PARA COMPLETAR CON ÉXITO una campaña, y por su amplitud y dado que las misiones están conectadas, debes tener claro que el juego exige planificación: la táctica es fundamental. Y seguir nuestros consejos… también lo es.

1 SELECCIONA EL PERSONAL contando con que tendrás que hacer frente en una campaña a muchas situaciones. Necesitarás un buen tirador, alguien que sepa de primeros auxilios y un soldado que se haga cargo del armamento pesado y de los explosivos. No olvides la resistencia y el sigilo. Naturalmente, todos los soldados tienen sus limitaciones. Algunos son muy buenos especialistas en algo, pero inútiles en el resto. Evalúa también sus carencias, pues generalmente, los menos especializados –pero más completos– condicionan menos el modo de cumplir la misión… y viven más.



1

2 REPARTE EL EQUIPO, pues las misiones son imprevisibles y no siempre podrás elegir a qué situación va a enfrentarse cada soldado. Siempre es recomendable que todos los hombres tengan un subfusil, granadas y munición de sobra para defenderse y para el asalto a interiores. Recoge del enemigo todo lo que pueda servir, pero de forma que lo tenga el soldado que pueda usarlo. No olvides asignar a uno de tus hombres una ametralladora. A veces, puedes necesitar armamento anticarro, o explosivos, o equipo especial si la misión lo requiere, como cámaras de fotos o uniformes.

El mapa



Accede a él al comenzar la misión para situarte y tener clara tu posición con respecto al objetivo, la del enemigo, los obstáculos y el terreno. Conocer el entorno te proporcionará una clara ventaja táctica, y además podrás ahorrar tiempo. Por ejemplo, para realizar un asalto coordinado, puedes controlar al soldado que vaya a iniciar el fuego y que tenga que realizar la aproximación más delicada…

3 EN EL ATAQUE, hay condicionantes que aconsejarán una actuación u otra. Como siempre estarás en inferioridad numérica, divide a tus hombres, para que el enemigo no concentre el fuego en el grupo y su acierto disminuya. Selecciona el francotirador para abatir a los centinelas y artilleros, aprovechando todo el armamento pesado o fijo del que dispongas. Luego, haz que tus hombres avancen secuencialmente, agrupándose en su destino. Coordina los ataques para que cuando abras fuego, todos tus hombres tengan un blanco asignado, si es posible y con los flancos cubiertos.

4 EN LA DEFENSA, lo principal es que el enemigo no "se te cuele", que no abra una brecha por la que llegar a la espalda de tus hombres. Procura que el perímetro defendido sea pequeño, cubre a tus hombres como puedas, y deja que el enemigo tome la iniciativa. En ocasiones podrás sospechar por donde llegará. Pon a cada hombre en distintos puntos, aprovecha los puntos con armamento fijo para batir un área fácilmente, e intenta no descuidar ningún flanco. No obstante, necesitarás que uno o varios de tus hombres se movilicen eventualmente para reforzar los puntos más amenazados.

5 HAZ VETERANOS a tus hombres. Quien cumpla un objetivo adquirirá una experiencia de combate en función de lo que haya hecho. Esto implica que los miembros del comando se harán más valiosos conforme cumplan misiones. No caigas en la tentación de confiar siempre en el mismo hombre aunque sea el mejor: si le matan, el comando quedará muy afectado. Como el riesgo es constante, procura que todos se desarrollen de manera equilibrada, especializándolos, eso sí, en distintas tareas.


2
3
4
5

Pro Evolution Soccer 3

EL ALTO NIVEL DE REALISMO DE ESTE JUEGO implica que ganar los partidos es una hazaña de jugadores de primera. Pero como ocurre también en el fútbol real, existen ciertas normas que, de aplicarse, pueden llevarnos al éxito.

1 CONTROLAR EL BALÓN perfectamente orientado, es una de las prácticas más importantes que debes dominar. Aunque nuestro jugador no haya recibido el esférico, has de observar la situación de tu marcador, y en consecuencia, pulsar la tecla de dirección hacia el lado en que puedas salir adecuadamente. Todo ello hay que llevarlo a cabo en un cortísimo periodo de tiempo, desde que el jugador suelta el balón, hasta que el otro lo recibe. Si no dominamos esta práctica, pocas veces conseguiremos enlazar dos o tres pases seguidos en buenas condiciones.

2 GUARDA TUS ENERGÍAS para el momento más propicio. Si llevas a tus jugadores a tope durante todo el partido, agotarás sus reservas rápidamente, con lo que en los últimos minutos su capacidad para "sprintar" será mínima. Además, mientras nuestros jugadores corren, resulta mucho más difícil dirigir el balón y trenzar jugadas. Sólo debes correr cuando la oposición sea mínima, para ganar la línea de fondo, ante un pase dividido en profundidad, o para defender un ataque de tu rival. En los demás casos, es mejor basta con que tus jugadores corran a un ritmo normal.



Una regla fundamental



NO ATAQUES por el centro del área. Sólo te aconsejamos esta práctica, cuando la defensa rival esté desguarnecida o en inferioridad numérica y la velocidad sea determinante para sorprender al portero. Una pared en el momento adecuado, puede dejarte un mano a mano con muchas probabilidades de éxito. Si no, busca una jugada por las bandas, desde donde es bastante más fácil acercarse.



1



2

3 MARCAR DE TIRO a balón parado, es una tarea difícil pero posible. No existe una fórmula mágica que asegure marcar siempre, pero es recomendable seguir unas ciertas pautas. En primer lugar, fíjate que el jugador que va a lanzar sea el más apropiado de los que hay en el campo. Esto, que puede parecer trivial, se convierte en un factor clave para tener éxito en el lanzamiento. Dependiendo de la distancia a la que te encuentres, pulsa la tecla de dirección arriba para lanzar desde lejos, o si estás muy cerca del marco, utiliza la tecla abajo.



3

4 EL PASE EN PROFUNDIDAD se convertirá en nuestro principal aliado, a la hora de romper las defensas rivales. Para ello debes esperar a que uno de nuestros jugadores se desmarque ligeramente, o de lo contrario, el pase será interceptado con total seguridad. No olvides que también puedes realizar pases en profundidad elevados, que resultan muy útiles en los contraataques. Además, si el receptor del pase se encuentra cerca de la portería, puedes ejecutar el tiro a puerta directamente sin necesidad de controlar el balón.



4

5 EN LA LIGA MASTER, no debes despilfarrar los puntos "PES" durante tus primeros partidos. Primero hazte con el control del juego, y luego intenta ganar los puntos suficientes como para poder mantener, al menos, a un jugador de gran nivel, a ser posible un atacante medianamente habilidoso. Con él en tus filas notarás una evidente mejoría general en el equipo. El juego estará mejor coordinado, mejorando la actuación individual, lo que te permitirá ganar más partidos, y por consiguiente, sumar puntos para fichar nuevos "cracks".



5

ESTO TIENE TRUCO

¿Problemas? ¿Fases imposibles? ¿Enemigos demasiado duros? Si buscas soluciones improbables para los juegos más difíciles, usa un "camino alternativo" y utiliza las pequeñas ayudas, trucos y secretos que te ofrecemos aquí...

Beyond Good and Evil
Niveles especiales



ACCEDE AL MINIJUEGO. Recoge 88 perlas para poder entrar en el mini juego especial.

Dead to Rights
Más allá del fin

NIVELES ESPECIALES. Para poder acceder a estos niveles especiales debemos de terminar el juego en todas las dificultades.

DERROTAR A DIGG. Digg es un ex boxeador con el que tendrás que enfrentarte hacia el final del juego. Cuando el tiene unos tres cuartos de su energía un gas muy dañino aparecerá por lo que es muy buena idea que intentes quitarle su mascara antigas, mantén el cursor sobre ella y poco a poco le ira bajando la energía a tu contrincante

FIFA 2004
El Dream Team

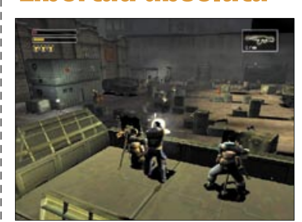


Los mejores jugadores para ficharlos en tu equipo son:

PORTEROS: Tim Howard e Iker Casillas.

DEFENSAS: Rio Ferdinand, Paulo Maldini, Alexandre Nesta, Roberto Carlos, Lilian Thuram y Sol Campbell.
CENTRALES: David Beckham, Zinedine Zidane, Cristiano Ronaldo, Luis Figo, Ronaldinho, Edgar Davids y David Bellion.
DELANTEROS: Thierry Henry, Ruud Van Nistelrooy, Ronaldo, Alexandre Del Piero, Shevshenko, Adrian Mutu, Hernan Crespo.

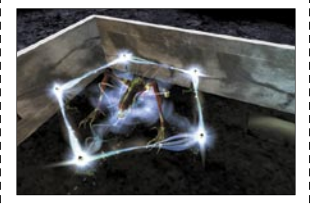
Freedom fighters
Libertad absoluta



EN el juego pulsa **[ENTER]** a continuación de los siguientes códigos:

IOIGOD Activa el modo Dios
IOIAMMO Munición ilimitada
IOIBLIND Modo invisible
IOIFASTMO Los movimientos serán mas rápidos
IOISLOWMO Cámara lenta
IOISHOTGUN Conseguirás la recortada
IOIROCKET Lanza-cohetes
IOISNIPER Rifle francotirador.

Ghost Master
Más ectoplasma



Si necesitas mas plasma para mejorar tus fantasmas sólo debes estar en los primeros puestos en puntuaciones. Puedes jugar en las mismas misiones varias veces hasta conseguir suficiente plasma.

Korea: Forgotten Conflict
Derrota a tus enemigos



Presiona **[F1]** mientras estés jugando, así aparecerá la pantalla de ayuda. Entonces teclea los siguientes trucos para conseguir las distintas ventajas:
[CONTROL + M]
Obtendrás munición infinita
[CONTROL + X]
Conseguirás ser invisible
[CONTROL + I]
Modo Dios, no podrás morir
[CONTROL + H]
Pasar a la siguiente misión

Madden NFL 2004
Arrasa con todo



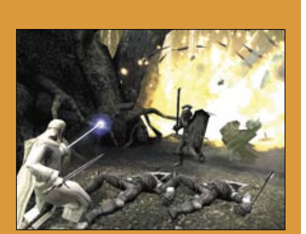
Para conseguir las distintas ventajas debes de hacer lo siguiente:

Ray Lewis
Si alcanzas el nivel 2 de juego.
Los Eagles de 1990
Llegando al nivel 4.
Steve Spurrier
Obteniendo el nivel 6 ó mas.
Estadio de la super bowl
Cuando alcanzas el nivel 19

Truco del mes

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY

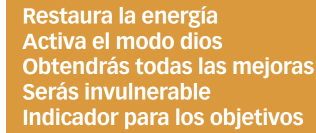
Ábrete camino con la magia



Durante el juego pulsa [ESC] y a continuación [CONTROL IZQUIERDO + MAYUSCULAS IZQUIERDO] seguido de cualquiera de estos códigos:

Efecto	Código
Restaura la energía	7 7 5 5
Activa el modo dios	5 9 6 4
Obtendrás todas las mejoras	8 9 6 7
Serás invulnerable	7 5 7 8
Indicador para los objetivos	9 5 8 7

NBA live 2004
Todo lo que desees



Para conseguir los distintos jugadores introduce estos nombres como apellido en un jugador cualquiera:

Aleksander Pavlovic: **WHSUCPOI**
Andreas Glyniadakis **POCKDLEK**
Carlos Delfino **SDFGURKL**
James Lang. **NBVKSMCN**
Jermaine Dupri **SOSODEF**
Kyle Korver **OEISNDLA**
Malick Badiane **SKENXIDO**
Mario Austin **POSNEGHX**
Matt Bonner **BBVDKCVM**
Nedzad Sinanovic **ZXDSDRK**
Paccelis Morlende **QWPOASZX**
Remon Van De Hare **ITNVCJSD**
Rick Rickert **POILKJMN**
Sani Becirovic **ZXCCVDRI**
Sofoklis Schortsanitis **IOUBFDCJ**
Szymon Szewczyk **POIOIJIS**
Tommy Smith **XCFWQASE**
Xue Yuyang **WMZKCOI7**

Rugby 2004
No podrán contigo

JUEGOS HISTÓRICOS. Para poder acceder a partidos históricos debes completar los tres niveles de entrenamiento.

Silent Hill 3
Aniquila a tus enemigos

ESTABLECER DIFICULTAD DE PRINCIPIANTE
Durante el juego, dentro del nivel normal, muere dos veces deliberadamente, así podras poner el nivel de dificultad en principiante en las opciones extras del menú principal.



Envíanos tus trucos

■ Si has descubierto algún truco y quieres que lo publiquemos envíanos un e–mail a codigosecreto@micromania.es o una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.



■ Si tu truco es seleccionado pasarás a formar parte del Tips & Tricks Team y recibirás una camiseta exclusiva.



INDICADOR DE VIDA
Para activar el display de vida debes completar el juego en nivel difícil

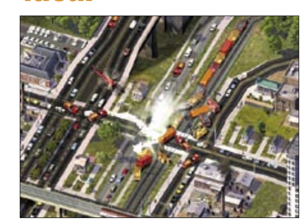
HABILITAR MODOS DE ACCIÓN EXTREMA
Cuando acabes el juego en modo duro de acción habilitaras el modo uno de juego de acción extrema, en cuanto termines este podrías acceder al segundo y así consecutivamente.

PUZZLE DE LA LIBRERÍA
En el modo normal la solución es **4 5 2 3 1,** para el nivel difícil sería **8 3 5 2.**

CÓDIGO DE LA SEGUNDA PUERTA DEL DESPACHO.
Se trata de un código matemático sencillo. El primer dígito es mayor que el segundo, este es el tercero multiplicado por dos y a la vez el tercer número es la mitad del primero. De ese modo la solución en el nivel de dificultad normal es **8 6 3 4,** en el modo fácil será **4 6 3 9** y en el difícil **4 8 9 6.**

CÓDIGO DE LA TERCERA PUERTA DEL HOSPITAL BROOKHAVEN.
En el modo normal el código que hay que introducir para pasar la puerta es **4 7 5 6** y en el modo difícil **1 3 2 8.**

Sim City 4
Diseña la ciudad ideal



Durante el juego presiona **[CONTROL + X]** entonces introduce los que te listados a continuación y después pulsa **[ENTER]** para activarlos:

WeaknessPays
Obtendrás más dinero
FightThePower
Quita los requerimientos de energía
HowDryIAm
No tendrás necesidad mínima de agua
You don't deserve it
Se habilitan todo tipo de recompensas
Stopwatch
Podrás manejar el reloj y pararlo
WhatTimeIzIt (número)
Establecer la hora con el valor (número) que desees
WhereRUFrom (nombre)
Podrás cambiar el nombre de la ciudad
HelloMyNameIs (nombre)
Si lo deseas podrás cambiar tu nombre
GOL
Efecto de plasma en el mapa
Recorder
Establece el modo grabación

The Hulk
Se el mas fuerte



Mientras estés jugando introduce los siguientes códigos:

SANFRAN: Hulk de un modo mas artístico
PITBULL: Aparecerán perros "al estilo Hulk"
NANOMED: Verás efectos especiales.
JANITOR: Jugarás con un hulk de color grisáceo

The Simpsons Hit & Run
Días de fiesta

AÑO NUEVO: Cambia la fecha del sistema a 1 de Enero para así poder ver las celebraciones típicas de esta época en el juego.

HALLOWEEN: Pon en tu ordenador 31 de Octubre para ver cosas típicas de esta fecha.



ACCIÓN DE GRACIAS: Si pones de fecha el último jueves de Noviembre podrás sentirte en acción de gracias.

NAVIDADES: Estableciendo el día 25 de Diciembre en tu PC podrás ver el juego con un ambiente navideño.

RASCA Y PICA: Recoge todas las cartas durante el juego para así acceder a el nivel de Lisa, dentro de él dirígete a la zona de los androides, habla con el hombre de cómic y cómprale una entrada, una vez dentro del Teatro Azteca podrás ver a rasca y pica.

CONDUCE UN ATV O UN QUAD: En el parque de los niveles de Homer y Marge podrás encontrar un ATV o un Quad, se encontrarán escondidos entre dos trailers al fondo.

UFO Aftermath
Rechaza a la invasión



Para activar el modo trucos debes editar el archivo **"config.cfg"** que se encuentra n el directorio del juego, puedes abrirlo con cualquier editor, por ejemplo el bloc de notas. Una vez abierto añade la siguiente línea: **"KEY "cheats" BOOL TRUE"**, salva los cambios y una vez arranques el juego, presiona **[Mayúsculas + ~]** A continuación introduce los siguientes trucos:

GODMODE: Tus soldados no mueren pero necesitarán cuidados en la base.
GUICKVICTORY: Ganarás la misión actual.
QUICKLOSE: Fracasarás en la misión que tengas encomendada
DESTROYOBJ: Destruye los objetos que tengas bajo el cursor como los coches.
VISIBILITY: Muestra todo lo que ve tu escuadrón.
HITPOINTS: Muestra los puntos de vida, tanto de tus soldados como de los enemigos.
ALLPLANS: Enseña la localización de los enemigos.
HEIGHTS:
Podrás ver el nivel-altura del terreno.
IDS: Muestra la posición de tu escuadrón (1 a 7), actúa también sobre enemigos.
UNITSASHIDDEN:
Las unidades pueden ver a través de los objetos.
QUICKABSOLUTEVICTORY:
Se gana la misión y se recupera todo el material.
CANCONTROL:
No se podrá controlar mentalmente a ninguno de tus soldados.

Truco del lector
PIRATAS DEL CARIBE
VIENTO EN POPA



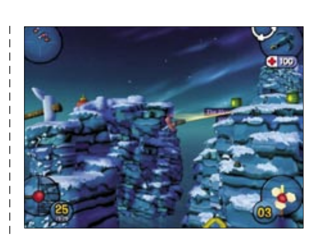
En la carpeta Interface que está dentro del directorio del juego, encontrarás el archivo "interface.c" Ábrelo con el Bloc de Notas de Windows y haz una búsqueda para encontrar la palabra arcade. Después busca la línea:

Ahora cambia el valor 2.0 por cualquier numero mayor, guarda y cierra. A continuación, pulsando R las batallas de navíos se desarrollarán a mayor velocidad.

Juan Carlos Martínez Rodríguez (Cádiz)

Worms 3D
El gusano aventajado

TELETRANSPORTE
En los niveles en los que hay objetos flotando en el aire, si te tele-transportas cerca de ellos hay una posibilidad de que lo hagas dentro de los propios objetos. Así tus oponentes no podrán alcanzar a ese gusano.



AUMENTA TU NIVEL
Si superas los tres retos de con la escopeta recortada obtendrás un galón de oro, incrementando así tu rango.

BOMBA NUCLEAR
Para poder acceder a la bomba nuclear completa los diez retos mortales, debes de haber obtenido en ellos oros o platas, el bronce no será suficiente.

XIII
La aventura más sencilla

Durante el juego presiona **[F2]** y después las siguientes palabras:



HEALME (*): Para añadir tantos puntos de vida como el número indicado en (*).
MAXAMMO: Munición.

LEEME.TXT

¿No sabes cómo resolver un puzzle? ¿Te gustaría saber algo sobre un juego que aún no ha salido? ¿Quieres pasar un nivel que se te resiste? Has llegado al sitio perfecto: La Comunidad de los jugadores de altura.

El club de la aventura



El Gran Tarkilmar

Días felices

Las últimas semanas del año han sido muy animadas para los aventureros. Títulos de gran presupuesto como «Broken Sword III» o «URU: Ages Beyond Myst» se venden a buen ritmo, y espero que también ocurra lo mismo con «The Westerner» y «The Black Mirror». No es sólo eso: de nuevo, las grandes multinacionales vuelven a confiar en el género: tras el éxito de «C.S.I.» y «Ley & Orden», Warner ha contratado al mismo equipo de desarrollo para llevar a cabo una aventura de la serie "E.R." –aquí "Urgencias"–. Mientras, Ubi Soft ya ha dado el visto bueno a «C.S.I. II». Y, para el año que viene, nos esperan prometedoras joyas como «Sam & Max II», «Runaway II» y «Syberia II». En esta ocasión y con más razón que nunca... ¡Feliz Año 2004!

ACCIÓN

HALF-LIFE 2
¿Servirá para juegos futuros?



@ Tengo un Pentium 4 a 1,5 GHz, 256 Mb y una GeForce 4 MX 440, y estoy pensando en cambiar de tarjeta gráfica para jugar a «Half-Life 2». Entre una tarjeta GeForce FX 5200 de 128 Mb genérica y una Creative de 64 MB que vale 30 euros más, ¿Con cuál me quedo?

Cristian Jiménez

Si tu bolsillo te lo permite te aconsejamos una Radeon 9600, suficiente para estos juegos, puesto que la diferencia de rendimiento entre una GeForce 4 MX y una GeForce FX 5200 es muy ajustada, pero si tienes que elegir entre las dos opciones que nos muestras, ve a por el modelo con más memoria por menos dinero.

HALO
Mal rendimiento

@ Tengo un Athlon 2400+, 1 GB RAM y una Radeon 9000 Pro 128 MB. Todos los controladores están actualizados y las Directx 9.0b instaladas. Mi problema es que el juego va extremadamente lento. (15 FPS). Si quito detalle gráfico no soluciono nada.

David Álvarez



Tu sistema es magnífico, pero tu tarjeta gráfica hace de cuello de botella. No obstante, el rendimiento de «Halo» en su versión para PC, deja bastante que desear en la mayoría de sistemas, e incluso, da algunos tironcillos de vez en cuando con tarjetas de gama alta. Si te lo puedes permitir, una Radeon 9600 Pro o una GeForce FX 5600 Ultra te servirán perfectamente para poner al máximo este juego.

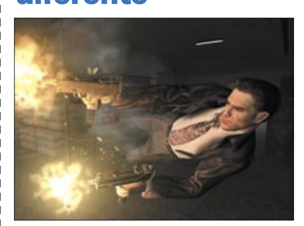
MAX PAYNE 2
Banda sonora

@ He acabado el juego y me he quedado impresionado con la canción que acompaña a los créditos finales. ¿Qué grupo la toca? ¿Dónde puedo encontrar dicho tema?

Santiago Reina

Esa canción la puedes conseguir gratuitamente, a través de la web oficial del juego en www.maxpayne2.com. El grupo que la interpreta se hace llamar "Poets of the Fall", y realmente son unos auténticos artistas del verso. Que la disfrutes.

Bullet-Time diferente



@ Tengo una GeForce 4 MX 440, y cuando activo el tiempo bala se ralentiza todo, pero a un amigo mío que tiene una GeForce 4 4200 le cambia de color la pantalla. ¿Es acaso por la tarjeta?

Dani León

Efectivamente, su tarjeta es más potente que la tuya. De todos modos, puedes probar a forzar los efectos de postrender, dentro del menú de opciones, cambiando de "desactivado" a

Microencuesta

¿Cuántos meses te planteas jugar a un juego online?

Una cuestión difícil como pocas, a tenor del ajustado recuento. El 48% de los votantes se conforman con pagar la cuota durante tres meses, para explorar a fondo el juego, aún con el riesgo de no explotar sus posibilidades. Un porcentaje muy similar, el 45% opinan que, si pagan cuota, es porque el juego les gusta, y por tanto están dispuestos a disfrutarlo al menos durante seis meses. Tan sólo el 7% de los votantes se comprometen a jugar durante un año o más. ¿Podrán conseguir las futuras expansiones de «Star Wars: Galaxies» o «World of Warcraft» aumentar el plazo de juego de los jugones españoles?

El próximo mes:
Si un juego nuevo que te interesa supera los requisitos de tu ordenador, ¿qué haces?

- Compro rápidamente una tarjeta gráfica mejor.
- Espero a tener dinero para actualizar.
- Renuncio al juego y consigo uno que funcione.

Curiosidades

A grandes males...



Comprar la torre de más costosa, con un sistema de refrigeración líquida, estudiar las corrientes de aire y calcular los temperatura de cada componente, para que no se averíen ¿Para qué queremos todo eso si podemos colocar un frente a nuestro PC abierta una turbina así? No, la de la foto no es de un aparto de aire acondicionado, aunque podría pasar por tal.

Homenaje en Max Payne 2



En esta pantalla podéis ver a Max mirando curioso un póster, que está colgado en casa de Mona, en el que reza "EL DRAGON – por Kenneth Yeung". Pues bien, en realidad se trata de un homenaje subliminal al programador que hizo el "mod" de Kung Fu para la primera parte de «Max Payne», lo que demuestra el talante agradecido y cómplice de los desarrolladores.

¿Quieres formar parte de nuestra comunidad?

■ **Participa en las secciones de La Comunidad, enviando tu aportación por e-mail a lacomunidad@micromania.es o por carta a Hobby Press, S.A. Micromanía, LA COMUNIDAD C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid**



■ **No olvides indicar tus datos personales. Entrarás en el sorteo de 25 camisetas exclusivas de Micromanía.**

"medio". Este proceso es el que genera el cambio del color y esa deliberada y tan dramática distorsión en la imagen cuando entras en modo Bullet-Time.

LAS ARENAS DEL TIEMPO
Atascado sin remedio

@ Estoy en el porcentaje de avance 33%. Concretamente en el capítulo de "Los baños". He alcanzado una sala en la que hay un charco, una luz de salvado y un ítem de arena resplandeciente al que no puedo acceder trepando porque resbalo con el agua. ¿Cómo puedo llegar hasta allí?

Sergio Comas

Tienes que seguir tu camino de momento. Sube por las escaleras, empuja la piedra hasta el botón del suelo y luego atraviesa los troncos y los pinchos. Al otro lado, hay un salón en el que debes hacer malabarismos entres palos para estirar dos palancas, que abrirán una compuerta. Empuja una de las cajas por dicha compuerta y después regresa al principio, donde podrás usar esa misma caja para trepar por la pared sin tocar el agua. Así podrás alcanzar el ítem que estás buscando.

■ AVENTURA

AVENTURAS CLÁSICAS
No funcionan

@ Tengo un problema: no puedo ejecutar mis aventuras gráficas clásicas en Windows XP y os quería preguntar si existe algún parche o algo parecido en Internet. Y por supuesto, si lo hay, ¿dónde puedo encontrarlo?

El Schattenjäger

Si quieres jugar a las aventuras gráficas de Revolution y LucasArts, te recomendamos un programa llamado ScummVM, que además de permitir la total compatibilidad con Windows XP, añade filtros gráficos que mejora la calidad de las imágenes. Para el resto de títulos antiguos, usa «DOSBox». Las webs son: http://scummvm.sourceforge.net y http://dosbox.sourceforge.net

C.S.I: CRIME SCENE INVESTIGATION
El incendio

@ Hola, estoy atascada en el segundo caso el juego «C.S.I.». Me gustaría una solución, y si no puede ser... me dijeron que salió la guía en un especial de su revista. ¿Podría conseguirla de alguna manera?

Kasumi Tendo

Efectivamente, la solución apareció en el suplemento "El Gran Libro de los Juegos de PC", con la portada de «Enter the Matrix», que seguramente aún encontrarás en los quioscos. A modo de pista, busca todos los objetos en el lugar del incendio, y usa el "sniffer", la Ninhidrina y la luz ultravioleta para obtener pistas. Deberás interrogar a los sospechosos para descubrir dos nuevas localizaciones: el aeropuerto y la cabaña. A partir de ahí, ya tienes el caso enfilado...

BROKEN SWORD III
¿Y él ratón?

✉ Hola. He leído vuestro análisis de «Broken Sword III» y no tengo claro si el juego también se puede jugar con ratón. Si es así... ¿Hay que combinarlo con el teclado?

Nina

«Broken Sword III» sólo puede ser jugado con el teclado o un gamepad. No acepta ratón, pero no es nada nuevo; títulos como «Grim Fandango» o «La Fuga de Monkey Island» tampoco usan ratón. Con las flechas mueves al personaje, y cuatro teclas te permiten realizar acciones.

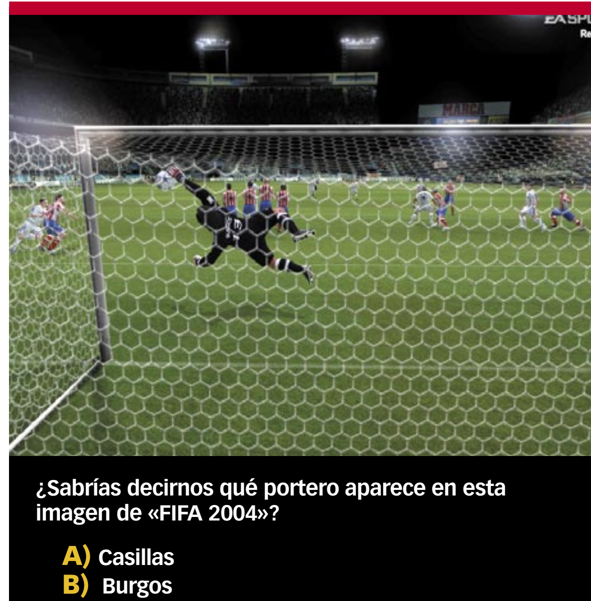
Pasatiempos 1



¿En cuál de estas aventuras no intervienen los omnipresentes caballeros templarios?

A) Broken Sword III
B) Gabriel Knight III
C) The Black Mirror
D) Post Mortem

Pasatiempos 2



¿Sabrías decirnos qué portero aparece en esta imagen de «FIFA 2004»?

A) Casillas
B) Burgos
C) Toni
D) Contreras

Indy por la puerta de atrás

La reedición de la películas de Indiana Jones en DVD, y el anuncio de la cuarta parte, ha revitalizado el interés de la saga. Mientras tanto, programadores amateurs siguen creando capítulos gratuitos, como «Indiana Jones y la Fuente de la Juventud», con una presentación profesional. Podéis ver el juego en su web: http://screen7.adventuredevelopers.com

Estrellas con gafas



Los mod´s para jugadores de «FIFA 2004» no tienen desperdicio, especialmente el que consigue el parche Azrael, que genera unas auténticas gafas Rayban de las que suele lucir David, pero para todos los jugadores, como podéis comprobar en esta imagen en la que Beckham las lleva. Además, el parche permite igualar las habilidades de todos los jugadores.

Lenguas de trapo

"Counter-Strike» es como el Tetris. Millones de personas lo juegan a diario simplemente por que es entretenido."
Jess Cliffe, responsable de «Condition-Zero»

"Como italianos, nos encanta conducir como maníacos, también en los juegos, ¿han visto cómo se conduce en Roma?"
Antonio Farina, CEO de Milestone

"Estudiar juegos mediocres nos resulta realmente útil para evitar caer en los mismos errores de diseño."
Gabe Newell, responsable de «Half-Life 2»

"Elegimos una protagonista femenina porque los hombres tienden a usar la fuerza. Intentamos que la aventura fuera más sutil."
Davorin Horak, diseñador de «Legacy: Dark Shadows»

"Cuando ves a uno de esos gigantes jugar con nuestro simulador sientes lástima de ese pequeño pad en sus descomunales manos."
Iam Cummings, productor de «Madden NFL 2004»

"Lo más difícil en modelado de texturas fue realizar los tatuajes de Shaquille O´Neal."
Gary Lam, productor de «NBA Live 2004»

"Hay demasiados mundos ahí fuera como para justificar el vivir sólo en uno de ellos..."
Mattias Filler, creador de la historia de «Gothic».

"Nos tomó bastante tiempo descubrir a qué se referían nuestros fans con "realismo"."
Rick Goodman, creador de «Empires»

Escuela de estrategas



El Miliciano Partizano

Una de Commandos

Como no podía ser de otra manera, el último éxito de Pyro Studios ha levantado tempestades en los foros de Internet y aquí también, en la redacción –a raíz de vuestras cartas–. Montañas de halagos, numerosas y amargas lamentaciones por el fin de la saga, y hasta la reivindicación de nuevas entregas y de títulos de otros géneros por parte de algunos aficionados incondicionales de la saga. Eso sí, como para gustos hay colores, también ha habido un buen número de usuarios descontentos. Las quejas: desde la ausencia de algunos personajes –al perro, se le ha echado de menos–, hasta duras críticas sobre su excesiva dificultad y escasa extensión. En mi opinión, un sistema de control complicado sí es criticable, pero la dificultad de las misiones es una de las señas distintivas de «Commandos», y lo que buscan la mayoría de sus aficionados. ¡Qué difícil es contentar a todo el mundo! ¿verdad?

I.J. Y LA TUMBA DEL EMPERADOR
La estatua de Poseidón

Me he quedado atascado en el juego «Indiana Jones y la Tumba del Emperador». En la ciudad subterránea hay que tirar una estatua de Poseidón. Cojo la dinamita y la pongo en la primera pierna, y luego la segunda tiene la grieta en un piso más arriba, pero... ¿cómo subo ahí arriba?

César García



Bucea hasta el hueco del fondo y busca unas escaleras que llevan a una cámara con una rueda. Al girarla, se detendrán las cascadas. Escala la columna que flota a ras del agua, y sube al principio del nivel. En la cornisa lateral, usa el látigo para balancearte al otro lado –cuidado con el suelo–. Cuélgate del tridente de Neptuno con el látigo: así alcanzarás la espalda de la estatua, donde colocarás la bomba.

SIMON THE SORCERER 3D
¿Dónde está?

Había un juego de piratas que se llamaba «Galleon» y que estaba en desarrollo. ¿Ha salido ya? ¿Y qué ha pasado con «Simon the Sorcerer 3D»? No he vuelto a saber nada de ninguno de los dos.

Manuel Ruiz



«Galleon» aún no ha salido, pero es uno de esos títulos que siguen los pasos de «Duke Nukem Forever», –si es que hay algo que seguir– y llevan años atrasándose. No tenemos noticias de que el juego haya sido cancelado. «Simon de Sorcerer 3D» se comercializó en Inglaterra hace más de un año, pero a título particular, sólo por los programadores. Si aún te interesa, lo puedes adquirir en la web: www.adventuresoft.com

URU: AGES BEYOND MYST
Las columnas móviles

Me he comprado el juego «URU: Ages Beyond Myst», y a base de pistas he llegado a la Edad Kadish, pero no



sé para qué sirven las columnas móviles. Estoy seguro de que son la clave para avanzar pero... ¿qué hago con ellas?

El Juli II

Tienes que colocarlas a una altura determinada para poder escalarlas. Activa la Palanca 4 cuatro veces, la Palanca 3, tres veces, y la Palanca 2, una vez. Sube por las escalas que hay en los pilares, y toca el sexto sello. Regresa a las palancas, pulsa el botón azul para resetearlas, y vuélvelas a activar en el siguiente orden: Palanca 1, una vez. Palanca 2, cuatro veces. Palanca 3, una vez. Palanca 4, dos veces. Sube hasta el segundo pilar y toma la escala del anillo hasta llegar a la cima.

DEPORTIVOS

DEPORTES NAÚTICOS
Copa América

Ahora que la Vela se va a poner de moda con la designación de Valencia como sede de la Copa América 2007 me gustaría saber si puedo disfrutar de mi deporte favorito en el PC con algún juego.

Alejandro Abad

Sí, muy pronto tendrás disponible «Virtual Skipper 3», publicado por PuntoSoft Interactive, un simulador muy realista con unos gráficos sobresalientes, aunque se centra en la categoría de catamaranes. La curva de aprendizaje está muy bien estudiada, con niveles para que los principiantes aprendan y competiciones donde los expertos podrán demostrar su valía como patrones. Dispone de modo online multijugador y de un editor de travesías marítimas.

FIFA 2004
Configurar teclado

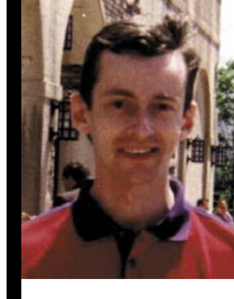
¿Cómo puedo configurar los controles del teclado?, no encuentro dicha opción en ningún menú del programa.

Marc Parera



Tienes que utilizar la opción de actualización que te ofrece el programa –a la que puedes acceder desde los menús del juego en "Inicio"–, para descargar e instalar el parche que actualiza a la versión 1.1. Este parche, además de solucionar otros fallos, habilita la opción de configurar controles. Luego sólo tienes que clicar con el ratón sobre cada letra de las acciones para cambiar la asignación.

Quién es quién



Chris Sawyer: El ferroviario

LICENCIADO en informática con un master en sistemas de procesadores, defiende que "la universidad te enseña a programar pero desarrollar juegos va mucho más allá, requiere organización, paciencia, metodología y, sobretodo, entender qué le gusta a los jugadores".

ENTRO EN LA INDUSTRIA de los videojuegos en 1983, programando en ensamblador para el procesador Z80 de ordenadores como el Manotech MTX y el Amstrad CPC.

DE 1988 a 1993 se especializó en conversiones a PC de juegos originalmente diseñados para Commodore Amiga y estuvo involucrado en títulos tan populares como «Virus» (1989), «Campaign» (1992), «Birds of Prey» (1992), «Dino Dini´s Goal» (1993) y el mítico «Frontier Elite 2» (1993).

MICROPROSE publica en 1994 su primer juego como autor, «Transport Tycoon», un original y extrañamente adictivo juego de estrategia que nos ponía al mando de la revolución industrial en los transportes.

EL ÉXITO sin precedentes de «Transport Tycoon» genera una edición mundial, publicada a mediados de 1995, y posteriormente la expansión «Transport Tycoon Deluxe» a finales de ese mismo año.

SE MANTIENE en el género de la estrategia de gestión, pero cambia de registro en 1999 con «RollerCoaster Tycoon» y en los tres años siguientes realiza diversas expansiones para ese mismo título y finalmente la esperada secuela, «RollerCoaster Tycoon 2» en 2002.

SU PROGRAMACIÓN es clásica a más no poder, todos sus juegos están escritos en código ensamblador X86 en un 99%, el 1% restante son las líneas de código para la interfaz con Windows y DirectX.

ACTUALMENTE, tras la finalización del nuevo pack de expansión «RollerCoaster Tycoon 2: Wacky Worlds» y la publicación del original para Xbox, se encuentra enfrascado en un nuevo proyecto del que todavía no hay información, aunque conociéndole seguro que será un éxito de originalidad, adicción y ventas.

MANAGERS NACIONALES
Próximos lanzamientos



Tengo entendido que se están creando un par de juegos de gestión de fútbol en nuestro país, ¿Podéis ampliar la información al respecto?

Juanjo

Por supuesto que sí. Para empezar puedes esperar «Manager-Pro 2004» que está previsto que salga a principios de 2004. Lo esta desarrollando un grupo de treinta aficionados a la serie «PC Fútbol», poniendo mucha afición y ganas para crear un prometedor programa que tendrá opciones de juego online, y una inmensa base de datos que incluirá hasta la tercera división. Puedes encontrar toda la información y reservarlo online en www.managerprofesional.com. Por otra parte, desde la web www.pcfutbolsite, siempre se ha apostado por el renacimiento de «PC Fútbol» y es definitivo que la compañía TaoSpain Interactive también está creando un manager, pero hasta dentro de muy poco no se conocerá el nombre y la fecha de lanzamiento definitiva.

Pasatiempos 3

¿Cuál de los siguientes aviones no se puede pilotar en «Lock On »?

A) Mig-29 Fulcrum

B) Mig-31 Foxhound

C) Su-33 Flanker



NBA LIVE 2004
Jugar online



Me he dado de alta en EASO y entro bien en el servidor pero el problema viene cuando creo la partida. Los que intentan conectarse no lo consiguen, y sale el mensaje de error en la conexión. ¿Cómo puedo solucionarlo?

Santiago Gil

Si tienes activado un cortafuegos –te recomendamos que así sea– debes configurarlo para tener abiertos los siguientes puertos TCP/IP en la dirección de salida: HTTP 80, HTTPS 443, MsgConn/IM 13500 y Roomsvr 24801-24809. También debe estar abierto el puerto 3658 UDP para los paquetes de juegos.

TOTAL CLUB MANAGER 2004
En el banquillo

Soy uno de esos jugadores tan raros que me encantan los juegos de manager pero normalmente me limito a visionar los partidos, no estoy interesado en jugarlos de forma interactiva, porque así descubro realmente los puntos débiles de mi equipo y del rival. Por eso me gustaría saber si en este título se pueden ver los partidos sin necesidad de recurrir a «FIFA 2004».

Fernando

«Total Club Manager 2004» integra el motor gráfico de «FIFA 2004» para que puedas ver los partidos desde el banquillo, sin jugarlos. Ahora bien, si alguna vez te apetece coger el gamepad para jugar un partido sí necesitarás «FIFA 2004».

Elegidos para la gloria



CALL OF DUTY SPAIN, tal como nos dice Juan Ruíz, uno de nuestros lectores. Juan nos remite a www.cod-spain.com, la primera y más grande comunidad de «Call of Duty» en Internet –en castellano, por supuesto–. En ella podéis encontrar nuevos mapas, noticias de última hora, enlaces a otras webs españolas, foros de discusión e información sobre clanes. No dejéis de visitarla.



EL CAMPEONATO DE F1 2002 organizado por la web www.formula-simracing.org/worldseries/ en campeonatos mundiales por pilotos y equipos de «F1 2002» de EA Sports. Laszlo Bilibok acaba de proclamarse campeón del mundo de las World Series, la competición por equipos. Se lo han tomado tan en serio que incluso hay jefes de escudería y uno de ellos ha manifestado "no había órdenes de equipo". Como la vida misma.



EL MÓDULO OFICIAL PARA NEVERWINTER se ha convertido en un auténtico objeto de deseo para toda la comunidad de ese juego. Creado por Rob Bartel, miembro de Bioware, hace ya más de un año, «The Witch's Wake» figura entre los mejores mods de entre los miles creados para este juego. Es gratuito pero por entregas, debido a la cantidad de trabajo que parecen tener en la compañía, Rob se ha disculpado por no poder terminar la serie por ahora. Aún así merece la pena descargarse la primera parte: http://nwn.bioware.com/downloads/module_witchwake.htm

Pasatiempos 4

1. ¿Cómo se llamaba el restaurante Vodka-Gorka en «Max Payne»?

A) Valhala.
B) Ragnapop.
C) Ragnarock.
D) Dorsia.

2. ¿A quién se refiere Mona en «Max Payne 2» cuando dice "no eres más que una maldita tragaperras"?

A) Gognitti.
B) Bravura.
C) Vladimir Lem.

2. ¿Qué motor gráfico utilizaba «SIN»?

A) El de «Unreal».
B) El de «Quake II».
C) Un motor propio.

Maníacos del calabozo

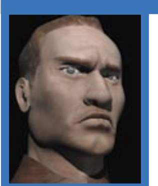


Schmendrick

El efecto "Matrix"

La trilogía de los Wachowsky ha sobrepasado el olimpo del celuloide para convertirse en un mito actual. Así lo ve Atari al programar el ambicioso «Matrix Online», un juego de rol con mucha acción que promete ser revolucionario. Hasta hoy, el género propone la elección de un tipo de personaje con habilidades que se van desarrollando poco a poco y sobre las que tenemos una limitada capacidad de variación. Parece que «Matrix Online» va a permitir intercambiar habilidades entre personajes y crear otras nuevas que podemos usar de manera instantánea, "cargándolas" en el cerebro –como en las películas–. ¿Es esto bueno o malo? ¿Va contra los dogmas del rol? Yo creo que supone una alternativa muy inteligente que permitirá explorar nuevas sensaciones y quizá inspirará muchos otros juegos con sistemas parecidos. Se me antoja una nueva, atractiva y singular experiencia, a la espera de poder jugar. Claro qué quizá no me importe tanto "mi" personaje como en los juegos en los que es tan costoso mejorarlo.

Zona arcade



El Agente Ryan

Cruce de Razas

Muchas veces empiezo esta columna escribiendo sobre un juego que me apasiona, pero pronto me doy cuenta de que se sale de mi género y corresponde a alguno de mis compañeros de sección. Seguro que a ellos, igual que a los lectores, también les ha pasado muchas veces algo así. ¿A qué genero pertenece «GTA 3»? Sí, es de acción pero ¿no es también un juego de velocidad trepidante? Otros ejemplos de mezcla: «Dungeon Siege» acción y rol o «H&D II» , acción y estrategia. Algunos de ellos han creado un subgénero, pero aún hay muchos que cuestan de encasillar. Esto tiene una explicación sencilla: El mundo del videojuego es cada vez más plural y prolífico, y empieza a ramificarse en más y más subgéneros. Por eso hoy en día casi siempre hay que puntualizar el estilo de juego con una breve definición. ¿Te atreverías a decir que el último «Prince of Persia» es un juego de plataformas?

ESTRATEGIA

COMMANDOS 3
¿Es un fallo o no?



@ Tengo un problema con el «Commandos 3: Destination Berlin», y es que en la fase donde hay que rescatar al general O'Donnell, aunque acabo con todos los enemigos del nivel. A la hora de llevarlo hasta el avión, el general se pone a correr por ahí y agachándose cerca del punto de partida, con lo que no tengo forma de acabar la misión. ¿Es un "bug" del juego o estoy haciendo algo mal? Gracias.

Manuel Ríos

El comportamiento normal del general es, desde luego, acudir al avión, y la reacción que describes es, efectivamente, un fallo del programa. De todas formas, no es obstáculo para acabar la misión, ya que no es necesario que lo conduzcas hasta el avión. Cuando se ponga a correr erráticamente, mueve a tus tres hombres hasta la puerta del aparato; entrarán y la misión se dará por superada.

Problemas con la interfaz

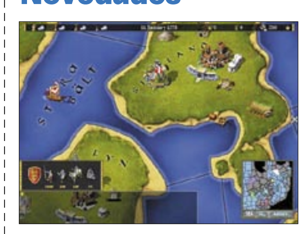
@ Tengo una pequeña duda acerca del genial «Commandos 3» que espero que me podáis resolver: durante el tutorial del juego, en el segundo nivel, cuando al espía le llega el turno de disfrazarse de oficial nazi y distraer a un soldado en el interior de la embajada alemana, no aparece por ningún sitio el botón a pulsar para realizar dicha acción. ¿Dónde se ubica dicho botón? ¿Esto puede deberse a una mala instalación del juego? ¿Es que mi torpeza es descomunal? Espero vuestra respuesta.

Luis Núñez



Uno de los reproches más repetidos de que ha sido objeto «Commandos 3» ha sido el sustancial cambio en la interfaz de control, que por otra parte, no es nada complicado una vez manos a la obra. Contestando a tu pregunta, el botón que realiza dicha acción es el último de los disponibles en el centro de la parte inferior de la pantalla. Para llevar a cabo la acción de distraer, pulsa sobre dicho botón y después sobre el soldado enemigo que quieres confundir.

CROWN OF THE NORTH
Novedades



@ Hace alrededor de seis meses jugué a «Europa Universalis 2», y me encantó, aunque podrían haber mejorado algunas cosas, como ampliar el período de tiempo que abarca el juego o haber introducido una campaña de conquista del mundo. Me gustaría saber si está preparada la salida de «Europa Universalis 3», o de algún otro juego que se le parezca, y qué novedades introducirá. Muchas gracias.

Héctor Doménech

En efecto, no sólo está preparada sino que ya la tienes a la venta, y su nombre es «Crown Of The North», ya que el prefijo "Europa Universalis" ha sido eliminado del título en España. Esta vez, la acción se traslada a la Península Escandinava, a comienzos de la Edad Media y, aparte de algunas nuevas unidades y estructuras, poco más ha variado respecto a la anterior entrega. La mecánica del juego es la misma. Si buscas alguna otra opción, deberías estar atento a la próxima salida de «Civilization III: Conquests». Seguro que no te defraudará, y tus ansias de conquista global se verán más que satisfechas.

HEROES OF MIGHT & MAGIC V
Secuelas jugosas

@ Hola, me gustaría saber si va a salir alguna continuación de la saga de «Heroes of Might & Magic», puesto que me parece una gran serie de juegos. Gracias por adelantado.

Avyldark



Estás de enhorabuena, por que se está desarrollando un quinto capítulo de la serie. Aunque por el momento no hay capturas disponibles que muestren el juego, para cuando leas estas líneas apenas faltará un mes para el lanzamiento de «Heroes Of Might And Magic V»... pero para Macintosh. La versión PC aún tardará unos tres o cuatro meses más, pero si todo sale como es debido, antes de primavera de 2004 deberías poder disfrutar de la nueva entrega de la magnífica serie «Heroes».

A debate

¿Qué opinas de los torneos oficiales de juegos? ¿Crees que son demasiados elitistas?

En esta ocasión hemos querido tocar la fibra sensible de los lectores más retadores, y por eso Germán Miñambres insiste con vehemencia en que los juegos online deberían contar todos con competiciones oficiales, regladas y amparadas por la propia distribuidora: "de esa forma todos los jugadores del mundo seríamos medidos con el mismo rasero, y se fomentaría la competitividad". Juanjo B. dice jugar habitualmente por Internet, pero sólo mantiene el Interés por aquellos que premian al jugador constante; "una victoria en el Quake es gloria efímera, mientras que en «EverQuest» o «Galaxies» existes y permaneces". El Yakuza anónimo pone en duda la pregunta, ya que según él "Sí existen multitud de torneos oficiales, y la mayoría accesibles desde cibercafés o webs de aficionados". Por último, Ana Güaita dice que estaría encantada de competir por premios en metálico o componentes informáticos: "Yo soy imbatible en el «FIFA 2004», y mi hermano no tiene rival en el «Battlefield 1942»", aunque prefiere algo más asequible que torneos como el «World Cybergames». Uno de los problemas en los que más se insiste es el poco esfuerzo por la difusión de estos torneos, más allá de la utilidad comercial que puedan tener. Por último Eugenio Duyos nos deja una afirmación tajante: "Mantener un sistema de torneos es costoso. A las distribuidoras les interesa vender el juego y punto, cuando en realidad venderían más si invirtiesen en rankings". ¿Curioso verdad?

Para el mes que viene: En respuesta a uno de nuestros lectores, proponemos una interesante pregunta de debate. ¿Cuántos de los juegos que te has comprado este último año piensas que valen lo que pagaste por ellos?

LOS SIMS: SUPERSTAR
Quiero ser como Bisbal



@ Me he comprado «Los Sims Superstar» y estoy atascado. Mi sim tiene una estrella, seis puntos de creatividad, tres de cocina, dos de mecánica, uno de carisma y uno de físico. Al intentar grabar un "jingle", me pagan 75 simosleons y me dejan tal y como estoy. ¿Qué debería hacer para elevar mi contador de estrellas?

Víctor Ortiz

Para elevar tu fama, deberías apuntarte a un concurso de cantantes y repetir los éxitos de otros artistas... –Ahora en serio–. Para triunfar tienes que alcanzar al menos cuatro puntos en Carisma y otros tantos de Físico. Usa habitualmente objetos como el espejo o las pesas para subir estos valores. Aparte, también tendrás que actuar más veces en el karaoke y el micro abierto cuando haya gente –por la noche– para obtener puntos de fama que aumentarán las estrellas. Necesitas al menos dos estrellas para que el "Jingle" sea un completo éxito. Verás que no es muy difícil conseguirlo.

ROL

ARCANUM
Búsqueda inconclusa

@ Estoy jugando al sensacional «Arcanum» y tengo resueltas casi todas las búsquedas pero no puedo encontrar la "Piedra de Durin" que me pide Erick. ¿Podéis ayudarme?

Mónica Moreno



Dirígete a Caladon y en una de las casa encontrarás un libro llamado Durin's Truth. Róbalo y averiguarás donde se encuentra la entrada al Iron Clan. Habla con Haderian en la iglesia y te pedirá la calavera de Nasrudin. Quítale la llave de la tumba al guardia, busca el ataúd y llévale la calavera a Hadrian. Habla con Gunther, coge los tres objetos de la habitación de Hadrian y dirígete al oeste de Roseborough y busca una entrada oculta. Coge el libro y la espada y vuelve a la iglesia. Dale la espada al acólito y habla de nuevo con Hadrian. Cuando te dé los objetos, ve a la entrada del Iron Clan y ábrela con la glass key. Coge la piedra y dásela a Erick para completar la búsqueda.



"Voy a tener que dejar a mis "sims" huérfanos cuando aparezcan, por fin «Los Sims 2»"

Mayte (Madrid)

EL ESPONTÁNEO

¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto, tu nombre y tu frase a cualquiera de las direcciones de esta sección.

BALDUR'S GATE 2
La gesta de Korgan

✉ En «Baldur's Gate 2» estaba haciendo la gesta de Korgan, el enano que se encuentra en La Corona de Cobre, cuando me dice que la casa donde han llevado el pergamino ha sido desvalijada. Entro y me encuentro a varias personas muertas –supongo dueños de la casa– y no ocurre nada más. ¿Qué ocurre? ¿Es que ya se ha acabado la misión?

Javier Maragato



Lo que tienes que hacer es, precisamente, encontrar el pergamino de Korgan, que se encuentra en el cementerio. Una vez localizado, tienes que llevarlo hasta Pimplico –en el distrito del Templo–. Realizar esta acción desencadenará una lucha en la taberna de la Corona de Cobre, donde obtendrás, al vencer, un montón de oro y de puntos de experiencia para tu personaje.

LIONHEART:
Acceso al observatorio

@ En el juego «Lionheart» he avanzado hasta el observatorio situado en el distrito del Tempo en Barcelona, pero no sé cómo entrar en él y creo que es importante para la aventura ¿Podéis ayudarme?

Jorge Sáez

Hay dos maneras de acceder a este recinto, dependiendo del clan en el que estés. Si perteneces a los Templarios y tienes al menos el rango de escudero, puedes hablar con los guardias para que te dejen entrar diciéndoles que estás allí por asuntos de negocios. Lo mismo es aplicable si tienes el rango de acólito y perteneces a la Inquisición. Una vez dentro del observatorio, puedes examinar el telescopio, quitarle la lente y reclamar el espíritu de Galileo.

Locos del volante



Warrior

Tunning Vs Racing

Como era previsible, la fiebre del "tunning" virtual se ha desatado con el juego «Need For Speed: Underground». En las partidas multijugador online ya se han creado clanes que no tienen nada que envidiar a las tribus adictas a las válvulas de las películas del estilo de "A todo gas". Sí, está muy bien presumir de "tunning" pero al entrar en una carrera creada por otro usuario en el servidor vas vendido porque basta que entre un usuario con un kit de mecánica de los de órdago para que te deje atrás en cualquier recta y no tengas ni la más mínima posibilidad de ganar, por mucho que seas un as del volante. Quizá sería buena idea que el propio servidor creara salas específicas para vehículos de serie y bólidos tuneados. Y es que, por mucho que me guste el "tunning", prefiero enfrentarme a rivales que tengan un coche equiparable al mío, a igualdad de mecánicas y chasis es donde se ve quién es el mejor en puro "racing" sin la artificial ayuda de ese "dopaje" con los turbocompresores y las inyecciones de gas nitroso.

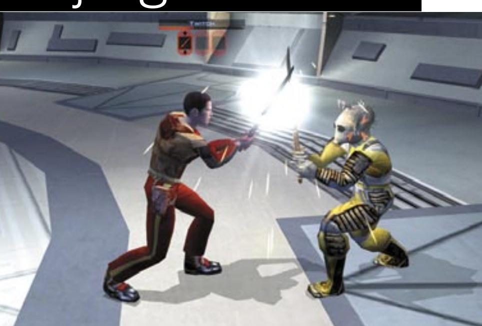
Hace 10 años



En el número 70 de la segunda época nuestra portada la ocupaba un juegazo de acción de Delphine y US Gold, desarrollado por Blue Sphere. No era el colmo de la originalidad. Se trataba de uno de esos clones de «Doom», dentro de una tendencia que sigue estando vigente y su guión era casi un calco de la película "Aliens". Pero aquí, recordamos las muchas horas de diversión que nos proporcionó.

Ya en Review, analizábamos a fondo el heredero de uno de los grandes de la estrategia de todos los tiempos, «Sim City 2000», del que, por cierto, muchos piensan que no tiene demasiado que envidiar al actual «Sim City 4». En el ámbito de las aventuras, nos consta que muchos de nuestros lectores agradecieron la solución que publicamos del delirante «Sam & Max». Muchos de estos mismos aficionados también recordarán con nostalgia las horas con «Lands Of Lore», sobre el cual, en aquel número, hacíamos review. En un reportaje especial nos ocupábamos de avanzar la información de las que llamábamos "máquinas de la nueva generación": Las consolas 3DO, Jaguar, CDI, CD32 ¿Qué raro suena verdad? También ofrecíamos un avance de un clásico «Mortal Kombat», que más tarde llegaría al PC con un éxito equiparable al cosechado en las recreativas.

El juego del mes

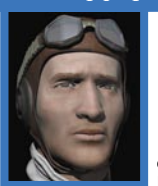


Conviértete en Jedi

Elige entre todos los juegos de la sección Review, en este número de Micromanía, tu juego favorito, y mándanos tu voto al buzón de La Comunidad. Este mes en la redacción, hemos elegido, como juego del mes «Caballeros de la Antigua República» un peso pesado de la acción y el rol y ambientado en Star Wars. Ahí es nada. Vuestras votaciones del mes pasado coincidieron con nuestra preferencia, el realista y formidable «Pro Evolution Soccer 3».

La Comunidad
SÓLO PARA ADICTOS

Planeta virtual



Comandante Harris

Viva la Mari

Muchos hombres sueñan con conducir un deportivo de 250 CV mientras una escultural rubia sentada a su lado les recuerda lo bien que conjuntan sus gafas fashion con su traje negro de Armani. Por desgracia, la vida nos premia a la mayoría con un utilitario de segunda mano de 60 CV en el que conseguimos meter a dudas penas a nuestra costilla –morena y del montón, claro–, la suegra y los niños, mientras tratamos de que no se nos arruguen los pantalones del Carrefour. ¿Somos infelices por ello? Por supuesto que no. Nos conformamos pensando lo poco que gasta el coche, lo bien que cocina la Mari o lo fácil que se quita la vomitona del niño del pantalón. Trasladando esto a nuestro mundillo, uno se pregunta si los juegos que nos llegan son tan buenos o, a falta de más competencia, le estamos buscando el lado bueno a lo que la vida nos ofrece. La reflexión está servida... Hasta el mes que viene.

NEVERWINTER NIGHTS
La segunda expansión



@ Soy un aficionado a los juegos de rol de PC y me gustaría saber si saldrá a la venta en la península la segunda expansión de «Neverwinter Nights. Hordes of the Underdark». Y también si saldrá a la venta algún pack con el juego y las dos expansiones.

Aitor Ardanza

La expansión acaba de lanzarse en Estados Unidos, pero teniendo en cuenta que hace sólo unos meses salió a la venta «Shadows of Undrentide», no creemos que aparezca en nuestro país hasta marzo o abril de 2004. Igualmente, acaba de salir en España un pack con el juego original y la primera expansión, por lo que es de suponer que Atari haga algo similar cuando salga al mercado esta última expansión de «Neverwinter Nights».

SIMULACIÓN

JANE´S F/A 18
De tiendas



Me gustaría que me dieseis información sobre algún sitio donde pueda conseguir simuladores de la casa Janes como por ejemplo «F-15» «Fleet command» o «F/A 18».

Enrique D.

Algunos títulos de esta compañía están descatalogados y buscarlos en tiendas españolas es una misión imposible. Si estás muy interesado sólo te queda mirar en tiendas de Internet. Amazon por ejemplo tiene en catálogo algunos de estos títulos en www.amazon.co.uk. Ten en cuenta que tendrás que pagar por los gastos de envío.

LOCK ON
Sobre manuales

@ Estoy muy ilusionado con la salida de «Lock On». A punto he estado de comprármelo de importación por Internet. Finalmente he decidido esperar. Mi pregunta es: ¿saldrá en castellano?

Ricardo G.

Pues desgraciadamente no va a ser así. El software estará en inglés y la documentación en formato electrónico... en inglés. Un contratiempo que no han sufrido en otros países donde este juego ha salido con enormes manuales en color en papel. Pero no te preocupes porque la comunidad de aficionados ya está poniéndose manos a la obra para traducir el manual.

SEARCH & RESCUE
Comercialización

@ ¿Se sabe si en España se va a editar el simulador de helicópteros «Search & Rescue 3» o el 4. He tenido ocasión de volar con la demo de «Medevac Vietnam» también de InterActive Vision Games y es simplemente soberbio. Ya estoy harto de despanzurrar tanques con otros sims de helicópteros.

Eusebio Ruiz



Los juegos que comentas sólo han sido distribuidos en Estados Unidos y Europa del Este y no parece que a día de hoy vaya a cambiar el panorama. Si te gusta volar con helicópteros sin disparar quizá deberías probar los modelos incluidos en «Flight Simulator 2004». Tanto estética como dinámicamente son mucho mejores que los que aparecen en los juegos comentados.

VELOCIDAD

COLIN MACRAE 3.0
Pantallazo a Windows



@ Al iniciar el programa, mientras reproduce las secuencias de introducción, da un pantallazo y me devuelve al escritorio de Windows XP. Ya he actualizado los códecs de vídeo, pero sigue sin funcionar.

Antonio Torres

Tienes que actualizar Windows XP usando Windows Update, y en la sección de actualizaciones recomendadas, descarga e instala la referida a problemas con

Contactos

■ **BUSCAMOS GENTE** para alistarse al clan Stesla, de «Red Alert 2». Podéis visitarnos en nuestra web: www.iespana.es/RA2teslat/ o chatear con nosotros en el canal de IRC "Red_Alert_2". Firmado: Joan Riera (All4Spain).

■ **HEREDEROS DE LA FUERZA** pretende ser nexo de unión de la comunidad hispana de «Star Wars Galaxies». Podéis pasaros por el foro de Herederos y registraros: www.cdv3k.com/foros/foro_herederos/default.asp.

■ **BUSCO GENTE PARA JUGAR** online a «Dungeon Keeper 2». Para los interesados, mi correo es lelxuxi@hotmail.com. Muchas gracias.

■ **QUERÍA DAR A CONOCER** a la comunidad Hispana, el futuro MMORPG de Blizzard «World of Warcraft». Nuestra web es www.full-wow.com y podéis chatear con nosotros en el canal de IRC-Hispano #wow-online. Saludos :-)

■ **SOMOS UN CLAN EN ESPAÑA DE COSSACKS** que estamos funcionando desde febrero y sumamos 60 miembros y el único requisito para entrar en el es el hablar castellano, la dirección es www.cosacks.net.

La Web del mes

¡Juegos viejos, como nuevos!
http://dosbox.sourceforge.net



Todo el mundo recuerda especialmente algún juego mítico, programado para MS-DOS, que de vez en cuando nos gusta instalar para rememorar viejos tiempos. Lo malo es que la mayoría de ellos no funcionan en los nuevos sistemas operativos, al requerir una gran cantidad de memoria en los primeros 640 KB, y ser incompatibles con las tarjetas de sonido PCI actuales. Por suerte, un grupo de programadores nostálgicos ha dado con la solución ideal: «DOSBox», un emulador de MS-DOS que permite que los juegos antiguos funcionen a la perfección en los nuevos ordenadores, incluyendo el siempre difícil de emular sonido Adlib y Soundblaster. Para redondear el asunto la aplicación es completamente gratuita. ¿Te hace una partida de «Bubble Bobble»?

las secuencias de vídeo en algunos juegos. Luego actualiza el programa con el último parche, que puedes encontrar en www.codemasters.com. No olvides también actualizar a DirectX 9.0b así como los controladores de la tarjeta gráfica. Si persiste el problema, se han dado casos de incompatibilidad con los reproductores Power DVD y WinDVD, prueba a desinstalarlos, incluyendo los códecs de vídeo que instalan por defecto. Si continuas sin poder jugar, te aconsejamos que te acudas al soporte de Codemasters, con un mail a soporte@proein.com

INDYCAR SERIES
Problemas con los gráficos

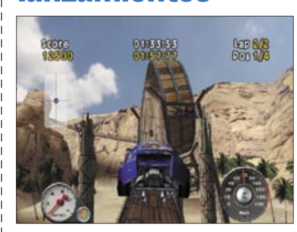


@ Según en qué circuitos, se me queda colgado el PC y tengo que reiniciar, en otros no me aparecen las texturas del circuito o de los coches. Un sinfín de problemas. ¿Sabéis si ha salido algún parche para solucionarlos? Tengo un Pentium IV a 2.4 Ghz, con 512Mb de RAM y una tarjeta gráfica Hercules 8500 PROPHET LE.

Xavier Papiol

Como ocurre con «Colin McRae 3.0», este programa de Codemasters presenta incompatibilidades gráficas con algunos chips de ATI, como el 8500 de tu tarjeta gráfica. El soporte remite a actualizar los controladores de la misma a la última versión de los Catalyst, que puedes descargar de www.ati.com

NOVEDADES
Próximos lanzamientos



Todavía recuerdo la mítica saga «Screamer» de Milestone. He oído que este estudio va a sacar un nuevo juego de velocidad. ¿Es cierto?

Alfonso Pérez

Pues sí. El genial Antonio Farina y su equipo vuelven a la carga con el proyecto «FX Racing», un título muy en la línea de «Screamer». Se espera que salga a la venta en la primavera de 2004.

MIDNIGHT CLUB II
Caídas sin control

En algunos circuitos el coche salta en el aire, pero no consigo que aterrice bien al otro lado del precipicio. ¿Cómo puedo evitarlo?

Daniel Gómez

Tienes que recurrir a la tecla asignada a la transferencia de peso –por defecto, la tecla de mayúsculas–. Así, cuando el coche esté en pleno vuelo, úsalo para hacer que el morro se incline o suba lo necesario para que el aterrizaje sea el correcto.

¿QUIERES TRABAJAR EN MICROMANÍA?

Si los juegos son tu pasión y crees que podrías escribir sobre ellos, ponte manos a la obra. Puedes formar parte del equipo de colaboradores de Micromanía. Fíjate en nuestra sección de Review para hacer un comentario sobre el juego que prefieras. Sólo tienes que tener en cuenta que ha de ser un juego actual. Envíanos tu trabajo al buzón lacomunidad@micromania.es estaremos encantados de leerlo.

PRO RACE DRIVER
Actualización al canto

@ Tengo un Pentium 4 con una tarjeta gráfica ATI Radeon 9700 y durante la carrera el juego se cuelga siempre. ¿Qué puedo hacer?

Agustín Santos



El fallo que nos indicas es muy común con esta tarjeta gráfica debido a un problema de compatibilidad con el juego. Actualiza el «Pro Race Driver» con el parche V11_120. También es necesario instalar la última versión de los controladores Catalyst, que puedes descargar desde la web: www.ati.com

El mes pasado en Micromanía

Dimos una información errónea acerca del lanzamiento del juego Gothic II en España. El juego sí saldrá a la venta en nuestro país comercializado a través de Atari. La fecha de lanzamiento es Marzo de 2004. Nuestras disculpas.

Carrusel deportivo



A. Barkley

Con traje y corbata

Ni me lo creo. Después de dos años dirigiendo desde los despachos y el banquillo a mi club con la impagable serie «Championship Manager» y mientras soñaba con la publicación de otros juegos, ahora –de sopetón– me encuentro con una buena cantidad de títulos, a saber; «Total Club Manager 2004» con su genial integración con «FIFA 2004», «Championship Manager 03/04» para seguir fiel a la saga y el prometedor «ManagerPro 2004», que se desarrolla en nuestro país por un grupo de aficionados al mítico «PC Fútbol», una elogiable iniciativa tan "made in spain" que incluso traerá la tercera división. Yo al Alcoyano lo subo a primera, ¿que no?

Esta sección ha sido confeccionada por: El Gran Talkirmar, El Miliciano Partizano, El agente Ryan, warrior, Comandante Harris y A. Barkley.

¿Te ha tocado?

A CONTINUACIÓN PUBLICAMOS LA RELACIÓN DE GANADORES DE LOS CONCURSOS PUBLICADOS EN MICROMANÍA 106.

CONCURSO FIRE WARRIOR
JUEGO FIRE WARRIOR + FIGURA

- Alvaro Puente Herrera . . . Almería
- Fco. J. Rodríguez Rodríguez Bizkaia
- Sergio Resa Mañas . . . . . . Bizkaia
- José Mey Novo . . . . Cádiz
- M. Felipe Moreno Rojas . Córdoba
- Daniel Rodríguez Lindon . . Huelva
- Ignacio Rodríguez Díaz . . . Madrid
- Javier Pastor Barranco . . . Madrid
- Sergio Gómez Sánchez . . . Madrid
- Zoraida Ponce Chaves . . . . Madrid
- Juan Solano García . . . . Murcia
- Luis Seijoó Gómez . . . . . . Ourense
- Angel San Miguel Villa . . Palencia
- Fernando Sánchez Jurado . Sevilla
- Julio Martín Leal . . . . Toledo
- Mª José García Marcelo . . Toledo
- Alvaro Martínez García . . Valencia
- D. Sánchez-Alor Expósito Valladolid
- Juan José Perona Ortíz . Zaragoza
- Víctor José García Muñoz Zaragoza

CONCURSO HALO
JUEGO HALO (PC) + FIGURA

- Julio Garrido Expósito . . . . Almería
- Pedro Pérez Servera . . . . Baleares
- Daniel Martín Duñach . . Barcelona
- Jordi Rojas Nuñez . . . . . . Barcelona
- Juan Angullo Calderón . . Barcelona
- Carlos Molins Gemar . . Barcelona
- Carlos García Estorch . . Barcelona
- Javier Planas Torrents . . Barcelona
- D.Domínguez Sánchez . Barcelona
- C. Javier Barbero Oliván Barcelona
- A. Ortega Nachipube . . . . . Bizkaia
- F. de la Hija Subiñas . . . . . . Burgos
- M. A. Viera Santana . . . . Las Palmas
- M. Angel Bravo Praga . . . . Madrid
- J. Clemente Fernández . . . Madrid
- Ramiro Cano Gómez . . . . . Madrid
- A. J. Repulla Aranda . . . . . . Madrid
- G. Nuin Saenz . . . . Navarra
- M. J. González Ramírez . . . . Sevilla
- Víctor J. García Muñoz . . Zaragoza

CONCURSO UFO: AFTERMATH
JUEGO UFO (PC) + CAMISETA

- S. González Fernández . . Asturias
- Jesús Oyola Saavedra . . . Badajoz
- J. Hidalgo Ballesteros . . Barcelona
- A. Hugo García Rodrigo Barcelona
- Daniel Salvador Mateos Barcelona
- Esteban Massot Foj . . . . . . Gerona
- Javier Toyas Fernández . . La Rioja
- J. A. Del Olmo Suárez . . . . . Madrid
- Raúl de Rozas Díaz . . . . Madrid
- A. E. Ardisoni García . . . . . Madrid
- U. Pellegrini Quarantotti . . Madrid
- Pablo Martínez Gallegos . . Madrid
- Fco. José Seoane P. . . . . . . Madrid
- A. Vargas González . . . . . . Málaga
- Sergio García Ruíz . . . . Málaga
- J. García Santos . . . . Salamanca
- Daniel Barbero Sajón . . . . . Sevilla
- A. Primero García . . . . . . Tenerife
- Cristobal Cruz Perdomo . Tenerife
- Oscar García Loreto. . . . . Zaragoza

Soluciones Pasatiempos

MICROMANÍA 107

1.B. Ley y Orden. **2.C.** Anno 1503 **3.A.** Diego Tristán. **4. 1.C** Desert Combat, **2.A** Terminando el juego dos veces, **3.D.** Final Fight **5. 1** (clave), **2** (alucinante), **3** (físico), **4** (vacas locas).

cupón de participación

Responde correctamente a todas las cuestiones que aparecen en los **PASATIEMPOS** y podrás ganar una de las 10 camisetas exclusivas de Micromanía que sorteamos entre todos los que consigáis dar con la solución correcta.

Mándanos una carta con las respuestas adjuntando los siguientes datos:

Nombre_ _ _ _ _ _ _ _ Apellidos_ _
Edad_ _ _ _ Dirección _
Ciudad y Provincia _
Código Postal _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ Teléfono de contacto _ _ _ _ _ _ _ _ _

Para participar, recorta y adjunta también este cupón. Sólo entrarán en concurso aquellas cartas que contengan este cupón junto con todas las respuestas correctas.

MICROMANÍA 108

Computer Hoy Juegos

Imperivm II. La Conquista de Hispania. Decide el destino del mundo

Romanos y cartagineses toman el control en Computer Hoy Juegos con el test de rendimiento más riguroso, en 24 PCs.

• Así regresa Imperivm, con una excelente presentación, calidad y precio.

• También están comentados con el mismo, y exhaustivo método, «Caballeros de la Antigua República», «The Westerner», «El Retorno del Rey», «Broken Sword III», «Spellforce»...



• La Comparativa se detiene en el deporte rey, el fútbol. Cuatro grandes luchan por la supremacía. «Pro Evolution Soccer 3», «FIFA 2004», «ISS 3» y «Urban Free-Style Soccer».

• Las últimas novedades, noticias, los más vendidos y las comparativas de hardware más rigurosas.

• Y de regalo, «Diablo», el clásico rol y acción de Blizzard.

PlayManía

La magia del rol



Final Fantasy X-2», la penúltima entrega de la saga de rol más famosa está a punto de estrenarse en PS2 y Play2Manía os muestra sus secretos.

• Además, los Bombazos de 2004. Un reportaje con los juegos que harán historia en 2004: «Gran Turismo 4», «Kingdom Hearts 2», «Metal Gear Solid 3»

• Guía coleccionable. Llega al final de «True Crime» con una guía especial que podrás archivar junto con el juego.

• Calendario 2004. Y de regalo, un fabuloso calendario con las chicas más guerreras de PlayStation 2.

Ya a la venta en tu quiosco, por sólo 2,99 euros.¡¡No te la pierdas!!

Nintendo Acción

¡Reúnen a los 200 Pokémon para ti!

En portada. Pokémon cumple cuatro años y lo celebran con un póster que os va a alucinar. Los 200 Pokémon, con sus datos, habilidades y tipos, todos reuniditos en un póster gigante.

• Llega la generación ROL. Si eres un fanático de las aventuras y juegos de ROL, te interesará ver lo que se está cociendo en Game Boy Advance. Así que no te pierdas el reportaje con las últimas imágenes de juegos como «Fire Emblem», «Sword of Mana» o «Final Fantasy» que llevan en la revista.

• Guías y trucos. De eso no podía faltar en la revista. Para empezar no te pierdas la guía completa de Soul Calibur II, con todos los golpes y secreto. Con la de Pokémon Pinball descubrirás cómo batir todos los records, porque te explican cada mesa en detalle.

Y también cuenta con las nuevas entregas de Rubí y Zafiro y Golden Sun 2.

Hobby Consolas

Acción y coches en Driver 3



Driver 3» ya está aquí y los chicos de Hobby han viajado hasta Newcastle para mostrároslo en exclusiva. Atentos, porque destila calidad en todas sus fases, tanto en coche como a pie.

• Guía de compras de Navidad: Las mejores ofertas navideñas divididas por precios: packs, juegos, periféricos… ¡un acierto seguro!

• «Manhunt»: Análisis de la nueva aventura de los creadores de «GTA Vice City», probablemente el juego más salvaje de PS2. ¿Os atrevéis con él?

• Guía «Medal of Honor Rising Sun»: Todas las claves para sobrevivir en este shooter bélico. ¡La victoria en la 2ª Guerra Mundial es vuestra!

• Calendario 2004: Con las imágenes más espectaculares de los mejores juegos que vendrán el año que viene.

Hobby Consolas nº 148. A la venta el 23 de diciembre por sólo 2,99 euros.

ESCAPARATE

Componentes para mejorar tu PC se unen a una serie de interesantísimas innovaciones en periféricos, que harán las delicias de todos los amantes del hardware de vanguardia.



Sorpresas en tres dimensiones

▶CREATIVE RADEON 9600 ▶ TARJETA GRÁFICA INTERMEDIA DE ÚLTIMA GENERACIÓN

Creative acaba de firmar un acuerdo para la integración de procesadores gráficos de ATI y este modelo se sitúa en el término medio de la nueva gama. Se trata de la tarjeta gráfica que integra la GPU Radeon 9600 a 378 MHz, que acelera por hardware las avanzadas funciones de DirectX9. Soporta AGP 8X y viene con 256 MB de memoria DDR, lo que aumentará su velocidad en altas resoluciones, al poder almacenar mayor número de texturas de gran tamaño. **• Precio: 169,90 € • Más información: Creative • http://es.europe.creative.com**

Portátil de Fórmula 1

▶ ACER FERRARI 3000 ▶PORTÁTIL DE ALTAS PRESTACIONES

Como proveedor oficial de la escudería Ferrari, Acer nos ha dejado con la boca abierta con su portátil Ferrari 3000, que además de un diseño espectacular inspirado en la filosofía del "cavallino rampante" ofrece una potencia más que suficiente para disfrutar de lo último en videojuegos. Integra un procesador Athlon XP 2500+, 512 MB de memoria DDR, aceleradora 3D ATI 9200 con 128 MB de memoria gráfica, disco duro de 80 Gb, grabadora de DVD y pantalla TFT de 15 pulgadas.
• Precio: 1.999 € • Más información: Acer. Tel: 902 20 23 23
• www.acer.es





Gloria para tus oídos

▶CREATIVE GIGAWORKS S750 ▶ALTAVOCES 7.1 CON CERTIFICACIÓN THX

Auténtico pináculo de los conjuntos de altavoces multicanal, con nada menos que 70W RMS reales para cada uno de los siete canales (dos frontales, central, dos surround laterales, dos surround traseros) y unos explosivos 210W RMS para el subwoofer de madera. La certificación THX asegura la excelsa calidad de sonido, lograda por el diseño de dos vías de los satélites, con un afinado "tweeters" de titanio y el equlibrado cono de medios. **• Precio: 479,90 € • Más información: Creative**
• http://es.europe.creative.com



Sintoniza los éxitos

▶ AVERMEDIA USB RADIO ▶RADIO FM PORTÁTIL CON CONEXIÓN USB

Si buscas un regalo de reyes original y práctico te presentamos este curioso módulo que no es sino una radio FM portátil con una conexión USB para poder grabar en formato MP3 en el disco duro del ordenador, ya sea un portátil o un sobremesa. Su tamaño mini hace que sea fácilmente transportable. Incluye el software que permite controlar todas sus funciones, como programar grabaciones, memorización de sintonías, etc. Además dispone de un sintonizador muy preciso.
• Precio: 21,90 € • Más información: Avermedia. Tel: 902 36 14 96 • www.avermedia.es.

La moda en tus manos

▶ MICROSOFT WIRELESS OPTICAL MOUSE ▶ RATÓN ÓPTICO INALÁMBRICO

La contrastada experiencia de Microsoft en dispositivos de control se pone de manifiesto en la insuperable ergonomía de su nueva serie de ratones inalámbricos, disponibles en diversos acabados. Destaca su tecnología de inclinación de rueda para desplazarse tanto en vertical como en horizontal, así como su avanzado sensor óptico, que le otorga la máxima precisión en el puntero.

Precio: 45 € • Microsoft • Tel: 902 197 198 • www.microsoft.com.



Tócala otra vez

▶ CREATIVE PRODIKEYS DM ▶ COMBO DE TECLADO Y PIANO

Hasta ahora, los aficionados a la composición musical tenían que andar trasteando con un teclado MIDI conectado a la tarjeta de sonido, pero ahora tendrán la vida mucho más fácil porque Creative ha tenido la genial idea de unir teclado y teclado musical MIDI en un solo componente. El teclado musical viene con un atractivo protector de plástico que puede servir de reposamuñecas cuando sólo se utiliza el teclado normal. El software permite a todos los programas de composición MIDI detectar el teclado. **• Precio: 99,90 € • Más información: Creative • http://es.europe.creative.com**

Me llamo Bond, James Bond

▶WOXTER MEMORY WATCH 256 MB USB ▶RELOJ CON DISCO DURO INTEGRADO

Si quieres que tu reloj sirva para algo más que mirar la hora tienes este peculiar reloj analógico con una memoria interna de 256 MB para almacenar archivos de cualquier formato (datos, imágenes, música). Como reloj es sumergible a 100m y tiene protección antiestática. Se conecta al PC mediante USB.

• Precio: 135 €
• Más información: DMJ. Tel: 902 21 01 51 • www.dmj.es



Micromanía Recomienda

PLACA BASE

Gigabyte GA-7N400 Pro 2



Para el procesador Athlon, la mejor plataforma para el procesador de AMD es esta placa base con chipset nVidia nForce2 Ultra400 para soportar el bus a 400 MHz y memoria de doble canal DDR 400. Dispone de controladoras IDE y Serial ATA con modo RAID, todo un seguro para no perder datos cuando se estropea un disco duro. Además, integra el procesador «SoundStorm» que ofrece sonido en 5.1

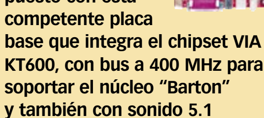
▶ Precio: 144 € • Más información: UMD. Tel: 902 128 256 • www.gigabyte.com.tw

ALTERNATIVAS:

MSI Intel 875P Neo

La mejor opción para plataformas Pentium4 gracias a su chipset Intel875P con bus a 800MHz y doble canal de memoria. Está preparada para los nuevos P4 con núcleo "Prescott" e integra procesador de sonido multicanal.

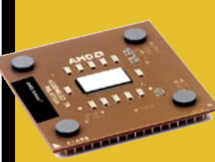
MSI KT6 Delta



Puestos a ahorrar con un AthlonXP también se puede aquilatar el presupuesto con esta competente placa base que integra el chipset VIA KT600, con bus a 400 MHz para soportar el núcleo "Barton" y también con sonido 5.1

PROCESADOR

AMD Athlon XP 2800 + FSB/400



A la espera de la bajada de precio de Athlon 64, por el momento los procesadores XP con núcleo "Barton" nos parecen la opción más equilibrada por su magnífica relación precio/prestaciones. El bus a 200 MHz le permite funcionar en modo síncrono con la memoria DDR a 400 MHz, mientras que la memoria L2 de 512 Kb lo sitúan al mismo nivel que los más caros Pentium4.

▶ Precio: Athlon XP 2800+ Barton desde 130 € • Más información: AMD • www.amd.com

ALTERNATIVAS:

Intel Pentium4 3.2Ghz Extreme Edition

Si el presupuesto no es un problema y buscas lo máximo en potencia de cálculo no lo dudes, esta edición ha sido creada por Intel pensando en los videojuegos. Tecnología HyperThreading y 2 Mb de memoria L3, el no va más.

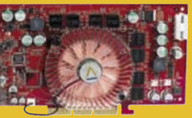
AMD Athlon XP 2200+



El precio más ajustado a la hora de adquirir un procesador, por menos de 60 € es posible instalar esta eficiente CPU, que no se queda atrás en su rendimiento con videojuegos.

TARJETA DE GRÁFICA

Creative 3DBlaster 5 FX5900



Una tarjeta gráfica con 128 MB DDR, basada en la GPU nVidia GeForceFX 5900, lo que permite acceder a las prestaciones más elevadas –300 millones de vértices por segundo– en aceleración 3D a un precio no tan prohibitivo como las versiones Ultra. Sí, hay que desembolsar en torno a los 300 euros, pero su completo soporte de DirectX9 y su potencia aseguran que permitirá jugar al máximo.

▶ Precio: 399,90 € •Más información: Creative • http://es.europe.creative.com

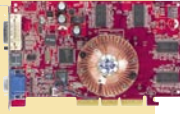
ALTERNATIVAS:

Sapphire Atlantis Radeon 9800 XT

Si buscas el tope de gama no lo dudes, el procesador 9800XT es el más rápido, aunque seguido de cerca por el GeForceFX 5950. En esta tarjeta viene con 256 MB de memoria DDR y lo soporta todo.

MSI FX5200-TDR128

Una buena opción para ahorrar sin renunciar al soporte por hardware de DirectX9, con el procesador GeForce 5200, 128 MB de memoria DDR y soporte AGP8X. Dispone de salida de vídeo.



Recomendado para jugar

JOYSTICK

Saitek X45 Flight Control System



Los aficionados a los simuladores de vuelo saben que el realismo y la precisión son incuestionables a la hora de elegir un dispositivo de control, una máxima que cumple con creces este conjunto de palanca de vuelo y acelerador de calidad profesional, diseñado con el fin de satisfacer todas las funciones HOTAS. La palanca y el acelerador se accionan mediante tensores.

▶ **Precio: 149,95 • Más información: Corporate PC. Tel: 93 263 48 18 • www.corporate-pc.com/saitekpr.htm**

ALTERNATIVAS:

Logitech Attack3

Ir a lo básico por precio no significa renunciar a una buena palanca de vuelo, como demuestra este modelo de Logitech, de tercera generación de la serie "Attack", con 11 botones y control de giro.



Sistema X-Gaming

Réplica de las máquinas recreativas de los 80 con palanca a prueba de movimientos brutales y 8 botones con "microswitches". Las nuevas versiones del emulador MAME soportan directamente este joystick.



GAMEPAD

Kensington Gravis Xterminator



La mítica Gravis mantiene su justa fama en el segmento con este gamepad que destacamos por la sobresaliente precisión de su D-Pad, dotado además de efectos Force Feedback con tecnología TouchSense, un sistema que transmite sensaciones de tacto y rugosidad y que implementan juegos como "Black&White". Además, dispone de 12 botones para que ninguna jugada se resista en "FIFA 2004".

▶ **Precio: 29,9 € • Más información: Herederos de Nostromo. Tel: 91 144 06 60**

ALTERNATIVAS:

Saitek P880

Con un D-Pad sobresaliente por su precisión, este modelo dispone de 8 botones y dos palancas analógicas perfectas para realizar las jugadas "FreeStyle" de los simuladores deportivos de EA Sports.

Logitech DualAction Gamepad

Un gamepad muy asequible con la garantía de Logitech y toda la funcionalidad de la mano de dos palancas analógicas y 8 botones. Se conecta al PC vía USB.

VOLANTES

Logitech MOMO Racing



El diseño y la calidad de materiales de MOMO están presentes en este conjunto de volante y pedales, magnífico en todos los aspectos, pero sobretodo por su ergonomía y la precisión de respuesta de su motor Force Feedback. La goma que recubre el volante impide la sudoración y los pedales tienen un tacto ejemplar. La base antideslizante y el infalible sistema de fijación completan un producto perfecto.

▶ **Precio: 149 € • Más información: Logitech. Tel: 91 375 33 68 • www.logitech.com**

ALTERNATIVAS:

Logitech Formula GP

Con un mecanismo de fijación de los mejores en su segmento, este es un modelo básico pero con una sensibilidad y definición de giro intachables en el volante, mientras que los pedales hacen gala de un recorrido y tacto de competición.

Thrustmaster F1 Force Feedback Racing

Una réplica exacta del volante de los monoplazas de Fórmula 1 de Ferrari, incluyendo el material de fibra de carbono en el volante o el acero en los pedales. El Force Feedback es de absoluta referencia en el sector.

Posa para la cámara

▶ **LOGITECH QUICKCAM SPHERE** ▶ **WEBCAM QUE SIGUE EL MOVIMIENTO**

Una cámara web revolucionaria, pues su plataforma mecánica le permite realizar giros horizontales y el software de seguimiento habilita la cámara para realizar el seguimiento automático de la cara de una persona, manteniéndola en todo momento centrada y enfocada en el campo de visión. Captura imágenes fijas de hasta 1.3 mega píxeles y vídeos a 640x480 gracias a su sensor CCD.

- **Precio: 149,99 €**
- **Más información: Logitech. Tel: 91 375 33 68**
- **www.logitech.com**



Entornos 3D de película

▶ **MSI GEFORCE FX 5950 ULTRA**

▶ **ACELERADORA 3D TOPE DE GAMA**

Con esta tarjeta gráfica no habrá ningún juego que no puedas disfrutar al máximo con todos los efectos de DirectX9 habilitados. Integra la GPU GeForceFX 5950 y la configuración Ultra con 256 MB de memoria DDR, que funciona con una arquitectura de 256 bit. Es AGP 8X, y dispone de salida y entrada de vídeo, y conector DVI para monitores TFT.

- **Precio: 580 € • Más información: MSI**
- **www.msi.com.tw**

Que no te falle la memoria

▶ **MÓDULOS TRASCEND DDR 500**

▶ **MÓDULOS DE MEMORIA DE SISTEMA**

No todos los módulos de memoria DDR son iguales y Trascend acaba de comercializar dos de los más avanzados a 466 y 500 MHz en formatos de 256 y 512 MB DDR. Fabricados siguiendo las especificaciones más rigurosas, tienen un disipador de aluminio que garantiza su óptimo funcionamiento en equipos bajo "overclocking".

- **Precio: desde 92 €**
- **Más información: Memory Set. Tel: 902 240 250**
- **www.memoryset.com**





Esbelto en mayúsculas

▶FUJITSU SIEMENS WIRELESS KEYBOARD SLIM

▶ **CONJUNTO INALÁMBRICO DE TECLADO Y RATÓN ÓPTICO**

Con tan sólo 22mm de grosor, este teclado sorprende por su elegancia en cualquier escritorio, pero no olvida la máxima funcionalidad con sus 10 teclas multimedia programables. El ratón óptico dispone de un sensor de 400 dpi que le otorga un sobresaliente funcionamiento en cualquier ámbito. La unidad receptora mantiene la atractiva línea redondeada de todo el conjunto y se conecta vía USB. • **Precio: 59,90 €**

• **Más información: Fujitsu Siemens Computers. Tel: 91 657 55 00**

• **http://www.fujitsu-siemens.es/**

Sube el volumen

▶PLANTRONICS DSP 500 ▶**AURICULARES CON MICRÓFONO INTEGRADO Y VÍA USB**



Si estás buscando unos auriculares con micrófono integrado porque juegas a altas horas de la noche y no quieres molestar seguro que te preocupa la doble conexión a la tarjeta de sonido y la posterior configuración. Pues puedes ahorrarte el engorro con este modelo de Plantronics, que se conecta vía USB y dispone de un avanzado procesador digital de señal que calibra automáticamente los niveles para su óptima utilización con juegos.

• **Precio: 115 €**

• **Más info.: Plantronics. Tel: 902 41 51 91**

• **www.plantronics.com**



DVD´s en un abrir y cerrar de ojos

▶ MSI DR8-A ▶**REGRABADORA DUAL DE DVD A 8X**

MSI presenta uno de los primeros modelos de regrabadora de DVD que alcanza la velocidad de grabación de 8X con discos DVD+R, por lo que apenas se tardan ocho minutos en completar la grabación de 4.7 GB. Para el resto de los formatos (DVD+RW, DVD-R, DVD-RW) mantiene un valor de 4X, mientras que en formato CD, graba a 40X y regraba a 24X. Integra una memoria búfer de 2 MB y tecnología de protección contra fallos de escritura por golpes o fallos de carga de datos.

• **Precio: 365 €** • **Más información: MSI**

• **www.msi.com.tw**

Micromanía Recomienda

TARJETAS DE SONIDO

SoundBlaster Audigy 2 LS



Una tarjeta de sonido de última generación que integra el procesador de audio 3D más potente de su segmento, y es capaz de acelerar 64 canales simultáneos bajo DirectSound3D y EAX Advanced HD, logrando una reproducción multicanal en formato 7.1 de insuperable realismo posicional. Cuenta con la certificación THX y el sonido alcanza una resolución de 24 bits en digital y 96 Khz en analógico. Incluye el juego «Hitman 2: Silent Assassin». ▶ **Precio: 89,90 €** • **Más información: Creative** • **http://es.europe.creative.com**

ALTERNATIVAS:

Terratec Aureon 5.1 Fun
Una completa aceleradora de audio 3D que soporta todos los formatos de sonido multicanal interactivo e incluye los juegos «Splinter Cell», «Gun Metal» y «Warcraft III», sin olvidar el auricular con micrófono integrado para los juegos que soportan comandos por voz.

SoundExpert Digital Surround
Una alternativa recomendable en el escalón más básico, que integra el avanzado de audio C3DX, que acelera DirectSound3D y EAX. También dispone de una salida de audio digital para enviar el sonido AC-3 a un decodificador Dolby Digital.

TECLADO Y RATÓN



Logitech Cordless Desktop MX

Un atractivo conjunto de teclado y ratón inalámbricos perfecto para los juegos de acción por la rapidez de respuesta de las teclas y la precisión del ratón óptico MX900. La transmisión inalámbrica dispone de una tecnología de cifrado para evitar las interferencias. Indicado para los usos más exigentes, su ergonomía es de matrícula de honor. Existe el mismo modelo equipado con. ▶ **Precio: 115 €** • **Más información: Logitech. Tel: 91 375 33 68** • **www.logitech.com**

ALTERNATIVAS:

Terratec Mystify Razer Boomslang 2100
El ratón ideal para los fanáticos de los juegos de acción por su excepcional velocidad de respuesta. La ergonomía está pensada para este género, con dos enormes botones, otros dos auxiliares y una rueda diseñada para que el zoom o el cambio de arma sea fulgurante.

Thrustmaster Tactical Board
Un revolucionario dispositivo de control que permite olvidarnos del teclado y el ratón, pues dispone de una rueda a modo de ratón y 41 botones programables situados de forma muy similar a las habituales combinaciones del teclado.

ALTAVOCES

Creative Inspire T5400 5.1



Un conjunto de altavoces 5.1 con diseño de dos vías separadas –tweeter y cono de medios– en los tres altavoces frontales, lo que aumenta notablemente la calidad de sonido. El amplificador de 8W RMS para los satélites, 22W RMS para el canal central y 24W RMS para el subwoofer ofrece una potencia más que suficiente para hacernos sentir cada efecto de sonido de manera que nos sintamos inmersos en la acción ▶ **Precio: 99,90 €** • **Más información: Creative** • **http://es.europe.creative.com**

ALTERNATIVAS:

Logitech z-680
Ideal para su uso mixto para videojuegos y cine en casa, porque este conjunto de altavoces 5.1 integra un decodificador de Dolby Digital, DTS y ProLogic2. Con certificado THX, 70W por canal y 180W para el subwoofer suena como un equipo de alta fidelidad.

Creative Inspire T7700
Las tarjetas de sonido 7.1 necesitan un conjunto de altavoces con la misma configuración multicanal extendida y Creative aporta toda su tecnología para satisfacer todas las exigencias en juegos y DVD-Vídeo.

CONSULTORIO HARDWARE

Si tienes problemas para hacer funcionar un juego o quieres ampliar tu equipo y no sabes por dónde empezar, aquí encontrarás la solución que estás buscando.

FALTA FORCEWARE
No arrancan los juegos



@ Acabo de comprar una tarjeta Creative 3D Blaster GeForce 5900 Ultra y resulta que no me funcionan el 80% de los juegos. Tengo Windows Me como sistema operativo y he instalado los controladores que venían en el CD-ROM.

Markos

Primero tienes que desinstalar el controlador erróneo y dejar el dispositivo gráfico como una tarjeta gráfica AGP estándar, utiliza el administrador de dispositivos para ello. Si después de reiniciar detecta la tarjeta gráfica GeForce, selecciona no en las opciones y sigue manteniendo los controladores de tarjeta gráfica estándar. Entra en la página http://es.nvidia.com y descarga los controladores ForceWare (versión 53.04) para Windows 95/98/Me. Abre el ejecutable del archivo descargado para que se instalen correctamente los controladores.

EL DRIVER IDÓNEO
Problemas de actualización



@ He descargado una actualización pero tengo problemas para instalar los nuevos controladores de mi tarjeta nVidia GeForce2 MX/MX 400. Cuando voy a instalar la actualización me pide que primero desinstale los controladores ya existentes, pero no se dónde se encuentran. ¿Me podríais indicar cómo se realiza este proceso?

José Manuel Sánchez

En el panel de control accede a Sistema, pestaña Hardware, opción Administrador de dispositivos. Abre los adaptadores de pantalla y selecciona tu tarjeta gráfica. Con el botón derecho selecciona la opción desinstalar y cuando te pregunte por reiniciar elige la opción de reiniciar más tarde. Ahora ya podrás ejecutar la instalación.

ACTUALIZACIÓN DE MEMORIA
¿SDRAM o DDR?



@ Tengo una placa base Gigabyte 7ZXE y quisiera ampliar la RAM, pero no admite la memoria DDR, y la verdad es que quisiera saber si realmente me merece la pena cambiar de placa base para poder ampliar a esta clase de memoria o mejor sigo con la SDRAM como hasta ahora. ¿Podré apreciar diferencias notorias de rendimiento? Mi presupuesto es ajustado.

Raul

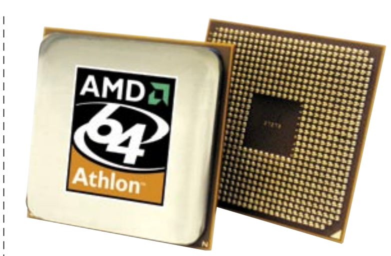
La memoria DDR es mucho más rápida que la memoria SDRAM porque dobla el ratio de acceso del procesador a la memoria. Ahora bien, para instalarla, además de cambiar la placa base, tu procesador debe soportarla y casi seguro que también tendrás que cambiarlo. Por lo tanto, si andas corto de presupuesto busca módulos SDRAM en las tiendas especializadas y espera a tener más dinero para cambiar las tres cosas.

LOS NUEVOS MICROS DE 64 BITS
Athlon 64 y Pentium 5

@ Estoy pensando en dar el salto a una CPU de 64 bits, ahora ha salido Athlon 64. ¿Es preferible esperar al Pentium 5?

Javier

De momento, el precio de los Athlon 64 y Athlon 64 FX es demasiado alto. Hasta principios



de 2004 no es recomendable comprar un Athlon64 por parte del usuario doméstico, que debe esperar a que también bajen los precios de las placas base con chipset nVidia nForce3. Respecto al Pentium 5 todavía no hay fecha definitiva de lanzamiento, pero como suele ser habitual las primeras unidades serán muy caras.

CAMBIO DE GEFORCE
Configuración 3D

@ Cambié mi GeForce 2 por una GeForce4 MX y desde entonces en algunos juegos tengo problemas con las texturas y todos se ralentizan en configuraciones gráficas superiores a las que usaba con la GeForce 2. ¿Qué puedo hacer?

Victor

El PC a la última

Lo más potente que puedes encontrar ahora mismo para convertir tu PC en la máquina de juegos definitiva.

- Procesador: **Athlon64 FX**
- Placa base: **MSI MS-9130 (VIA K8T800 Athlon FX)**
- RAM: **Dos módulos de 512 MB DDR 533**
- Lector DVD: **MSI DVD16X**
- Grabadora: **MSI DR8-A**
- Monitor: **Sony GDM-FW900 (24 pulgadas, formato 16/9**
- Tarjeta gráfica: **GeForceFX 5900 Ultra**
- Tarjeta de sonido: **Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS Pro**
- Altavoces: **Creative Gigaworks S750**
- Sistema Operativo: **Windows XP Professional.**
- Disco duro: **Western Digital WD360 (10.000 RPM) Serial ATA**
- Ratón: **Terratec Mystify Claw**
- Teclado: **Logitech diNovo**
- Volante: **Thrustmaster F1 Force Feedback**
- Joystick: **Saitek X45 Flight System**
- Gamepad: **Logitech Wingman Cordless Rumblepad**

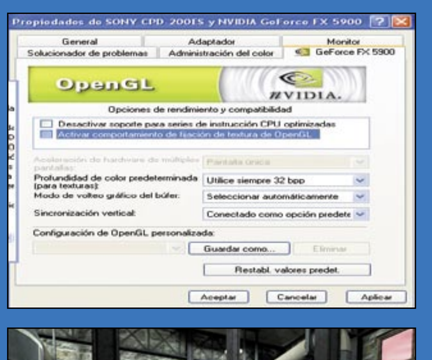
La pregunta del mes

Opengl en Windows XP

@ Tengo problemas para jugar a «Call of Duty» bajo Windows XP. Mi CPU es un Athlon 800 y la tarjeta grafica es Nvidia TNT 2 64 MB. He oído que Windows XP es incompatible con OpenGL, ¿Tengo que instalar algo?

José Joaquín Rodríguez López

Como señala oficialmente la página www.opengl.org, las librerías de OpenGL están incluidas en Windows XP. El problema es que necesitas instalar los últimos controladores de tu tarjeta gráfica para Windows XP porque cada fabricante incluye sus propias versiones de esta API optimizadas para su modelo. En tu caso, puedes descargar la última versión de los controladores ForceWare (versión 53.04) de la página web http://es.nvidia.com. No olvides actualizar también los controladores de la placa base, ambos en sus versiones para Windows XP, aunque el administrador haya reconocido los dispositivos correctamente.







Desinstala los controladores de la tarjeta gráfica y deja los detectados por defecto, concretamente el dispositivo estándar tarjeta gráfica AGP. Entra en la página web de nVidia y descarga la última versión de los ForceWare, concretamente la 53.04. Respecto a la configuración gráfica de los juegos, mantén la misma que tenías en la GeForce2, porque una GeForce4 MX tiene un procesador gráfico con un núcleo similar a la GeForce2, pero optimizado para las nuevas versiones de DirectX, por lo que su rendimiento es en realidad muy similar, de ahí que no hayas notado muchas diferencias.

RALENTIZACIÓN
¿Problemas con el puerto AGP?

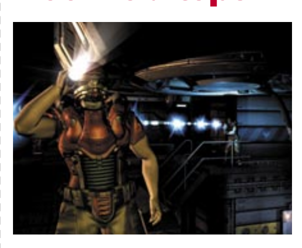
@ Tengo un ordenador con Athlon XP 2600+, 512MB de memoria DDR 333, y una GeForce FX 5600. He probado «Need for Speed, Hot Pursuit 2» en su configuración máxima y me va a ligeros saltos. ¿Se supone que no tengo máquina suficiente? ¿Es aconsejable variar los parámetros de la BIOS en lo que se refiere al AGP, como puede ser el reloj de frecuencia que por defecto lo tengo a 66 Mhz?

Skulk



Olvídate de alterar los valores de la configuración de la velocidad del puerto AGP de la BIOS de la placa base. Lo que sí puedes comprobar es que tienes seleccionada la opción «AGP VGA Card» en la opción «Primary VGA BIOS», que en la opción "Graphics Aperture Size" hay un valor mínimo de 32 Mb y que el modo AGP8X está habilitado. Algunos juegos dan problemas con la opción «AGP Fast Write» activada, prueba a deshabilitarla para ver si mejora el rendimiento del juego.

CON VISTAS AL FUTURO
Doom 3 a tope

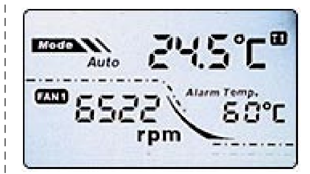


@ Me gustaría saber si con un Pentium 4 a 2.53 Ghz y una GeForce 4 TI4200 de 128MB podría jugar a «Doom 3» al máximo. También quiero consultaros si mi tarjeta gráfica es compatible con DirectX 9.

Omega

Aparte de que aún no se saben los requerimientos, el tema de la configuración máxima de «Doom 3» depende del tipo de procesador gráfico de tu tarjeta gráfica, y aunque dispone de un modo optimizado para el procesador gráfico GeForce4 Ti, los 113 millones de triángulos por segundo que mueve la versión 4200 resultan insuficientes para jugar al máximo. En respuesta a tu segunda pregunta, tu tarjeta gráfica es compatible con DX9, pero no soporta sus funciones nativas, deberás cambiar a una GeForceFX o una Radeon 9800.

ALTA TEMPERATURA
Márgenes de seguridad



@ Tengo una CPU AthlonXP 2600+ al que voy a realizar un "overcloking", pero me gustaría saber cuál es la temperatura óptima para la placa base y el procesador en niveles de rendimiento normal e intenso.

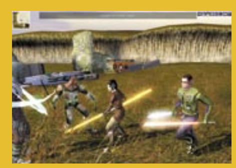
Luis

No te recomendados realizar un "overclocking" si no posees conocimientos en esta materia. En cualquier caso, la temperatura óptima de la CPU debe estar en el margen de 44-56 grados con un rendimiento normal. No es recomendable que alcance los 70 grados. Para la placa base, estos valores son de 30-36 grados en condiciones normales, el uso intensivo debe estar entre 38-40 grados. También es importante saber cómo se mide la temperatura, te recomendamos que utilices un programa como «Motherboard Monitor», que te permite seleccionar la medición mediante el diodo que algunas placas base integran en el socket para ofrecer la temperatura. El monitor de hardware de la BIOS también suele ser bastante fiable.

¿Funciona en mi PC?

Los mejores juegos tienen casi siempre requisitos elevados, o un tanto especiales. Aquí te los detallamos para que sepas qué te va a hacer falta para disfrutarlos, y te recomendamos también los dispositivos para sacarles el máximo partido.

CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA



La carga gráfica de este juego es considerable, por lo que para disfrutar de este juego al máximo necesitarás una tarjeta gráfica lo suficientemente optimizada para **DirectX 9.0b** y por supuesto ha de incorporar un motor de **transformación e iluminación** por hardware (T&L). Cualquier modelo con procesador **Radeon 9700** o **GeForce FX 5600** debería ser más que suficiente. En cuanto a la RAM, atento a los 256 MB de RAM en sus requisitos mínimos. Más bien deberían ser **256 MB DDR**. El juego es capaz de mostrar impresionantes efectos, todos ellos relacionados con el tratamiento de geometría y texturas avanzados, pero no hay nada que aconseje un salto a una tarjeta gráfica de última generación. Lo que sí es importante es disponer de una tarjeta de sonido que soporte un entorno de sonido **EAX Advanced HD**, como los modelos de la gama **Audigy 2**.

IMPERIVM II



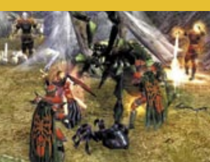
Este es uno de los programas menos exigentes en cuanto al hardware de los que pueden encontrarse en el mercado. Por tanto, su rendimiento es muy fluido en la mayoría de las configuraciones. Al estar basado en entornos 2D, la aceleración gráfica no parece ser un condicionante para disfrutarlo. Únicamente quizá cabe llamar la atención sobre los **128 MB** en los requisitos mínimos de RAM, puesto que si no se cumplen pueden dificultar el juego notablemente. Por otro lado, teniendo en cuenta que tendremos que realizar diversas funciones con celeridad para controlar a las tropas del César o a sus adversarios es aconsejable contar con controlador específico para este tipo de taréas como el **Táctical Board** de Thrustmaster. Y aparte no está de más un ratón que disponga de un **sensor óptico** y nos evite la incomodidad de la bola.

THE WESTERNER



Una de las particularidades de las aventuras gráficas es que casi siempre requieren un estilo de juego pausado, en el que muchas veces nos veamos durante un buen rato frente al monitor intentando resolver un puzzle. Esto implica que la pantalla no cambiará fugazmente de imagen como en los juegos de acción. Además tendremos que estar atentos a los diálogos. Todo esto hace que, para los aficionados a las aventuras, sea especialmente recomendable contar con un buen monitor. Preferiblemente un **CRT de 19 pulgadas** y que pueda ofrecer una imagen estable en alta resolución, con una frecuencia de refresco por encima de los **80 Hz**. Además, tratándose de «The Websterner», que es una aventura 3D deberías contar con una tarjeta relativamente potente, al menos con **64 MB de RAM** y con soporte para **DirectX 9.0.**

SPELLFORCE



La espectacularidad audiovisual de Spellforce debe más a su magnífico diseño artístico que a lo avanzado de sus características técnicas. ¿Esto en qué se traduce?... En que el juego no va a hacer uso de las funciones gráficas más avanzadas aunque sí necesitará un equipo potente. En este sentido, no tiene demasiado sentido recomendar hardware de gráfico y sonido con los últimos avances. Sin embargo, es muy importante la CPU tenga una potencia acorde, como un **Pentium 4** con una velocidad de no menos de **1 GHz** o similar. Y también conviene tener garantías de que la memoria sea lo bastante holgada, **256MB DDR**. Con ello nos aseguraremos de que las batallas con gran número de unidades no traerán con sigo una ralentización. Por la misma razón, en partidas online casi se hace obligado contar un módem **ADSL** estándar, y contratar para ello una línea de alrededor de **256 Kbp**.

¿Está al día tu PC?

La configuración básica para garantizar que los juegos te funcionarán con un mínimo de fluidez y un aceptable nivel de detalle.

- Procesador: **AthlonXP 2200+ o Pentium 4 a 2.4 GHz**
- Placa base: **Con chipsets nVidia nForce2 o Intel 875P**
- RAM: **256 MB de memoria DDR a 333 MHz**
- Tarjeta gráfica: **64 MB, Compatible DirectX 9**
- Tarjeta de sonido: **PCI con aceleración de audio.**
- Disco duro: **80 Gb IDE ATA/133**
- Lector DVD: **Pioneer DVD120S**
- Grabadora: **Pioneer DVR-A06**
- Monitor: **CRT de 17 pulgadas.**
- Altavoces: **Configuración 2.1 o conjuntos 5.1 como Creative T5400**



Índice

LAS MEJORES DEMOS PARA PC

¿Te preguntabas cómo ibamos a poder dar en sólo dos Cds las demos de todos los juegos que se publican durante la época navideña? Fácil, ¡¡regalando un DVD!! Los problemas de espacio se han acabado... o casi.

APOCALYPTICA
Una misión demo

La eterna lucha que mantienen las fuerzas del bien y del mal es la base de este título que mezcla aventura con la acción más intrigante de los shooter en primera persona. La acción se sitúa en cuatro escenarios diferentes Un-Hades, el planeta Jerusalem V, la nave espacial SS Ariziel y Hell. Será el segundo de ellos el escenario esta demo, donde controlando los destinos de un atípico personaje armado con espada y ametralladora habrá de buscar la forma de abrir una ruta segura por la que entrar en Jerusalem V.

FICHA TÉCNICA
- Género: **Acción**
- Compañía: **Extreme FX**
- Distribuidor: **Konami**
- Lanzamiento: **Ya disponible**
- Idioma de la demo: **Castellano**
- Espacio: **157 MB**

LO QUE HAY QUE TENER
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 800 MHz**
- RAM: **128 MB**
- HD: **138 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
- Cursores: **Movimiento**
- Ratón: **Vistas** ▶Botón izq.: **Disparo**
- Botón dcha.: **Golpear**

MAX PAYNE 2
4 niveles completos

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **Remedy Entertainment**
- Distribuidor: **Virgin Play**
- Lanzamiento: **Ya disponible**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **245 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 1 GHz**
- RAM: **256 MB** ▶HD: **357 MB**
- T. gráfica: **Direct3D con 64 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 9.0** (en el DVD)

CONTROLES BÁSICOS: Cursores: **Movimiento** ▶Ratón: **Vistas** ▶Botón izq.:**Disparo** ▶Espacio: **Saltar**





Llega la segunda entrega de uno de los títulos más exitosos dentro del género de la acción. El poli malo regresa a las pantallas del ordenador con la única intención de volver a dejar su huella en todos los lugares que visita. La demo que os ofrecemos incluye los tres primeros niveles del juego completo, denominados "1st Hospital", "Warehouse" y "1st Vodka", y no será aquí donde pare la demo si los hemos conseguido pasar, y es que incluye un último nivel extra que sólo estará disponible se hemos conseguido acabar los tres anteriores. En resumen, acción, sencillamente acción, pero por todo lo alto.

Infomanía

La aplicación interactiva del DVD está dotada de un sistema que lanza el menú automáticamente tras introducir el DVD en el lector del ordenador. Selecciona después el programa que te interese y pulsa sobre la opción INSTALAR. Micromanía garantiza que el DVD que regala junto con la revista ha sido sometido a los más exhaustivos controles de testeo y antivirus por parte de la empresa duplicadora del DVD contratada a tal efecto. Los derechos sobre los contenidos incluidos en el DVD pertenecen a sus respectivos autores y Micromanía publica bajo su autorización expresa los programas que distribuye en su DVD.

CONTRACT J.A.C.K.
Demo multijugador

Si el mes pasado os ofrecíamos una demo para un solo jugador de este shooter, este mes nos encontramos frente a la demo multijugador. Aunque el juego completo incluirá quince mapas diferentes para modo multijugador, esta demo incluye dos niveles deathmatch y los modos de juegos por equipos y demolition.

FICHA TÉCNICA
- Género: **Acción**
- Compañía: **Monolith Productions**
- Distribuidor: **Vivendi Universal**
- Lanzamiento: **21/11/2003**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **129 MB**

LO QUE HAY QUE TENER
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 1 GHz**
- RAM: **256 MB**
- HD: **158 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D 64 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
- W/S/A/D: **Movimiento**
- Ratón: **Vistas**
- Botón izq.: **Disparo**
- Espacio: **Saltar**

¿Necesitas ayuda?

Si tienes cualquier problema con los programas incluidos en los CDs, puedes contactar con nuestro Servicio de Asistencia Técnica (SAT) por correo electrónico: satmicromania@micromania.es.



WARS & WARRIORS: JOAN OF ARC

Los inicios de la aventura

Para que veáis como va el desarrollo de este gran título, nada mejor que jugar con esta demo en la que podréis recorrer el principio de la aventura iniciada por Juana de Arco, el personaje principal, junto a uno de los comandantes que la secundaron en su lucha.

FICHA TÉCNICA
- Género: **Acción**
- Compañía: **Enlight Software**
- Distribuidor: **Zeta Multimedia**
- Lanzamiento: **Por determinar**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **201 MB**

LO QUE HAY QUE TENER
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 733 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **392 MB**
- Tarjeta gráfica: **Direct3D 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 9.0**

CONTROLES BÁSICOS:
- Cursores: **Movimiento**
- Ratón: **Vistas**
- Botón izq.: **Golpeo 1**
- Botón dcha.: **Golpeo 2**



AGE OF MYTHOLOGY: THE TITANS

Tutorial y dos escenarios

En esta demo podréis jugar un tutorial, el primer escenario de la nueva campaña de los Atalanenses y una partida con el dios Kronos en la que partiréis de la 3ª edad en el mapa El Pantano. Para jugar a esta demo no se requiere tener instalada la versión original de «Age of Mythology».

FICHA TÉCNICA
- Género: **Estrategia**
- Compañía: **Ensemble Studios**
- Distribuidor: **Microsoft**
- Lanzamiento: **Ya disponible**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **311 MB**

LO QUE HAY QUE TENER
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 600 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **569 MB**
- Tarjeta gráfica: **Direct3D 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Todos los controles disponibles.**

PRO EVOLUTION SOCCER 3

Un partido de exhibición

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Deportivo**
- Compañía: **Konami**
- Distribuidor: **Konami**
- Lanzamiento: **Ya disponible**
- Idioma de la demo: **Castellano**
- Espacio: **217 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 800 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **264 MB**
- T. gráfica: **Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.1** (DirectX 9 en el DVD)

CONTROLES BÁSICOS: Cursores: **Movimiento** ▶ D: **Pase largo** ▶ X: **Pase corto** ▶ A: **Disparar**





La eterna pregunta de los consoleros de pro –¿qué es mejor Pro Evolution o FIFA?– ahora también se plantea entre los jugadores de PC. Si quieres salir de dudas y comprobar cómo es esta versión para compatibles nada mejor que ponerte a jugar con la demo que publicamos en el DVD. En ella podrás jugar un partido de exhibición escogiendo entre cuatro de las selecciones nacionales más importantes del mundo, Inglaterra, España, Italia y Alemania. Además, podrás escoger cuál será el escenario del partido y, por supuesto, el nivel de dificultad. Durante los cinco minutos que dura el partido tendrás que batir, además de al contrario, la dura tarea que supone en un juego de estas características jugar con el teclado.

TOTAL CLUB MANAGER 2004

Los destinos de un club Inglés

En esta demo podrás dirigir los destinos de cualquier club que elijas dentro de la liga Inglesa. Clubes tan importantes como Liverpool o Manchester United esperan que alguien como tú aumente su palmarés y dirija los destinos económicos esperando convertirle en el más laureado del continente Europeo.

FICHA TÉCNICA
- Género: **Manager Deportivo**
- Compañía: **E.A. Sports**
- Distribuidor: **Electronic Arts**
- Lanzamiento: **Ya disponible**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **412 MB**

LO QUE HAY QUE TENER
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 600 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **662 MB**
- Tarjeta gráfica: **Direct3D con 16 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Todos los controles disponibles.**

SONIC ADVENTURE DX DIRECTOR´S CUT

Los tres primeros niveles

De sobra conocido por todos, Sonic regresa al PC con la conversión de un título inicialmente concebido para GameCube. En esta demo podrás jugar tres niveles diferentes, cada uno de ellos con los recorridos habituales llenos de obstáculos y anillos, y manejarás los destinos de un personaje diferente en cada uno de ellos.

FICHA TÉCNICA
- Género: **Plataformas**
- Compañía: **Sonic Team**
- Distribuidor: **Acclaim**
- Lanzamiento: **15/02/2004**
- Idioma de la demo: **Japonés**
- Espacio: **70 MB**

LO QUE HAY QUE TENER
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 733 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **103 MB**
- Tarjeta gráfica: **Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 9.0**

CONTROLES BÁSICOS:
- Cursores: **Todos los controles disponibles.**

Previews

Half-Life 2

Nuevos vídeos del juego

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **Valve**
- Distribuidor: **VUP**
- Idioma: **Inglés**
- Fecha de lanzamiento: **2004**



Tras los rumores, y problemas que está sufriendo el lanzamiento de la segunda y esperada entrega de Half-Life, os proponemos quitar un poco el mal sabor de boca por los últimos acontecimientos con estos dos nuevo vídeos que Vivendi Universal ha puesto en nuestras manos, que, al menos, permiten hacerse una idea de lo que nos espera.



NFS: UNDERGROUND
Competición por las calles

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Velocidad**
- Compañía: **E.A. Black Box**
- Distribuidor: **Electronic Arts**
- Lanzamiento: **Ya disponible**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **234 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 700 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **333 MB**
- T. gráfica: **Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 9.0** (en el DVD)

CONTROLES BÁSICOS: Cursor arriba/abajo: **Acelerar/Frenar** ▶Cursor izq./dcha.: **Izquierda/Derecha** ▶Espacio: **Cambiar cámara**




El nuevo Need for Speed ya está entre nosotros, en una fantástica entrega que añade acción a la saga. La demo te permitirá disfrutar de dos modos diferentes de carrera. Uno de ellos, por las calles de la ciudad en un circuito pre-establecido y al mejor de una sola vuelta donde compites contra otros tres vehículos de la misma potencia y los obstáculos con los que te encontrarás serán tu mayor riesgo. En la otra modalidad tendrás que ganar la carrera en una larga recta en la que, además de esquivar los coches que circulen en tu sentido o se crucen transversalmente, habrás de controlar el cambio del vehículo, con cuidado de no quemar el motor.

RAILROAD TYCOON 3
Tutorial y 2 escenarios

La saga Railroad, llega a su tercera entrega para deleite de sus incondicionales. Esta demo te permitirá conocer los secretos de un empresario sobre raíles, a través del tutorial del juego. Si ya eres conocedor del género, puedes pasar directamente al negocio con los dos escenarios completos que se incluyen en los que tendrás que construir una línea de ferrocarril con las consiguientes estaciones entre los puntos marcados en la lista de objetivos.

FICHA TÉCNICA
- Género: **Estrategia/Simulador**
- Compañía: **PopTop Software**
- Distribuidor: **Proein**
- Lanzamiento: **Ya disponible**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **128 MB**

LO QUE HAY QUE TENER
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium II 400 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶ HD: **258 MB**
- Tarjeta gráfica: **Direct3D con 16 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Todos los controles disponibles.**

TRAITORS GATE II: CYPHER
Los primeros pasos

La primera entrega de «Traitors Gate» supuso un éxito dentro de las aventuras de investigación. Esta nueva entrega sigue la estela de la primera parte y nos propone una nueva historia de trama informática que plantea como objetivo localizar un virus y acabar con él. En esta demo no podréis ver el objetivo cumplido, pero si podréis contribuir notablemente en la investigación y en la búsqueda, a través del primer nivel que permite jugar.

FICHA TÉCNICA
- Género:**Aventura**
- Compañía: **The Adventure Company**
- Distribuidor: **Por determinar**
- Lanzamiento: **Por determinar**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **67 MB**

LO QUE HAY QUE TENER
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 700 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **104 MB**
- Tarjeta gráfica: **Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
- Cursores: **Movimiento**
- Ratón: **Vistas** ▶ I: **Inventario**

Especiales

Call of Duty
Herramientas de Edición
- Género: **Acción**
- Compañía: **Infinity Ward**
- Distribuidor: **Proein**

Con este pack de herramientas podrás crear tus propios mapas y modificaciones de este fantástico juego. Es solo compatible con Windows 2000 y XP, por lo que no podrá usarse con sistemas operativos no basados en tecnología NT, como Windows 98 o Millenium.

Etherlords II
Editor de mapas
- Género: **Estrategia/JDR**
- Compañía: **Nival Entertainment**
- Distribuidor: **Proein**

Los desarrolladores del juego han puesto a disposición de todos los usuarios un editor de mapas. Estos son compatibles con cualquier versión disponible del juego (Inglesa, americana e incluso rusa), además de ser compatibles con la versión 1.01 del juego.

Chaser
Pack de mapas
- Género: **Acción**
- Compañía:**Cauldron Limited**
- Distribuidor: **Zeta multimedia**

JoWood, productora del juego “Chaser”, ha puesto a disposición de la comunidad de usuarios el primer pack de nuevos mapas. Encontraréis cinco mapas para el modo multijmugador en las diferentes modalidades disponibles CTF, ST, DM y TDM.

Colin McRae Rally 3
MOD del juego
- Género: **Velocidad**
- Compañía: **Codemasters**
- Distribuidor: **Proein**

WCR 2002-2003 es el título que los desarrolladores han dado a este mod, el cual, entre otras cosas te permitirá contar con la información actualizada del campeonato del mundo 2002-2003 en cuanto a los pilotos participantes y a los coches con los que lo han hecho.



TORTUGA
Primer nivel del juego

Aunque en la versión completa podrás situarte en el bando que prefieras esta demo te permitirá estar del lado mercantil a bordo de un navío con bandera Española, a las órdenes de Su Majestad.

FICHA TÉCNICA
- Género: **Estrategia**
- Compañía: **Ascaron**
- Distribuidor: **Friendware**
- Lanzamiento: **Ya disponible**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **155 MB**

LO QUE HAY QUE TENER
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium II 450 MHz**
- RAM: **64 MB** ▶HD: **234 MB**
- Tarjeta gráfica: **Direct3D con 16 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Todos los controles disponibles.**

URU: AGES BEYOND MYST
Aventura online y offline

De manos de los creadores de una de las sagas más influyentes de todos los tiempos encontramos una nueva aventura inspirada en este universo fantástico que además cuenta con la posibilidad de disfrutar online de la misma a través de un mundo persistente. Esta posibilidad será una de las que puedas comprobar en la demo del juego incluida en el DVD. Igualmente esta demo incorpora un tramo de la aventura offline completamente personalizado.

FICHA TÉCNICA
- Género: **Aventura**
- Compañía: **Cyan Worlds**
- Distribuidor: **Ubi Soft**
- Lanzamiento: **Ya disponible**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **109 MB**

LO QUE HAY QUE TENER
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 800 MHz**
- RAM: **256 MB** ▶HD: **290 MB**
- Tarjeta gráfica: **Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.1b**

CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Todos los controles disponibles.**

DUNGEON SIEGE: LEGENDS OF ARANNA

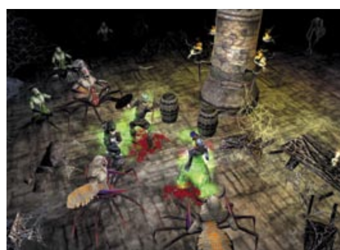
Los primeros niveles

FICHA TÉCNICA:
- Género: **JDR**
- Compañía: **Mac Doc Software**
- Distribuidor: **Microsoft**
- Lanzamiento: **15/11/2003**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **248 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium II 333 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **282 MB**
- T. gráfica: **Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.1** (DirectX 9 en el DVD)

CONTROLES BÁSICOS: Ratón: **Todos los controles disponibles.**





Reconocido como uno de los mejores juegos de rol del año 2002, «Dungeon Siege» nos propone ahora una nueva expansión con nuevas campañas, en las que los jugadores tendrán que explorar y luchar en los nuevos y sorprendentes escenarios del reino de Ehb, al mismo tiempo que, siguiendo la aventura, desenmascaran los misterios de Aranna. En la demo que ponemos a vuestra disposición en el DVD podréis jugar los primeros pasos de la aventura en los que, antes de entrar en la verdadera acción, será necesario armarse y protegerse como es debido, adquiriendo además experiencia que nos permitirá ir avanzando como personaje.

VIRTUAL SKIPPER 3

Carrera contrarreloj y challenge

Nos encontramos frente a la tercera entrega de este curioso simulador de regatas y pesca. En esta entrega, viajarás por todos los rincones del mundo incluyendo los canales más famosos del mundo. «Virtual Skipper 3» mejora los aspectos de simulación para recrear lo más fielmente posible todos los sistemas de navegación y la pesca deportiva. En la demo que se incluye en el DVD tendrás acceso a conocer todo los secretos que esconden estos dos deportes de mar a través de una carrera contra otros tres barcos, una prueba contrarreloj y un carrera en modo challenge.

FICHA TÉCNICA
- Género:**Simulación**
- Compañía: **Nadeo**
- Distribuidor: **Punto Soft**
- Lanzamiento: **12/2003**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **61 MB**

LO QUE HAY QUE TENER
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 600 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **129 MB**
- Tarjeta gráfica: **Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 9.0**

CONTROLES BÁSICOS:
- Cursores: **Movimiento** ▶Ratón: **Resto de controles disponibles.**



LORDS OF EVERQUEST

Tutorial y misión

Acaba de editarse este título de estrategia en tiempo real basado en el mundo de Everquest que deja a un lado los orígenes Online de la serie. Te presentamos esta demo en la que, además de disfrutar de un completo tutorial del juego completo, podrás jugar una misión con una de las razas del juego completo, Dawn Brotherhood.

FICHA TÉCNICA
- Género: **Estrategia**
- Compañía: **Rapid Eye Entertainment**
- Distribuidor: **Ubi Soft**
- Lanzamiento: **Ya disponible**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **197 MB**

LO QUE HAY QUE TENER
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 1 GHz**
- RAM: **256 MB** ▶HD:**166 MB**
- Tarjeta gráfica: **Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 9.0**

CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Todos los controles disponibles.**



MIDNIGHT NOWHERE

Los primeros niveles

En esta demo recorrerás los primeros pasos de una terrorífica aventura, en la que comenzarás en el interior de un depósito de cadáveres al que no sabes cómo has llegado.

FICHA TÉCNICA
- Género: **Aventura**
- Compañía: **Saturn+**
- Distribuidor: **Friendware**
- Lanzamiento: **Ya disponible**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **160 MB**

LO QUE HAY QUE TENER
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium II 400 MHz**
- RAM: **64 MB** ▶HD: **290 MB**
- Tarjeta gráfica: **Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Todos los controles disponibles.**

ETHERLORDS II

Combate, tutorial y modo multijugador

En esta demo, podrás comprobar las evoluciones de la segunda parte, de este conocido juego de estrategia por turnos, a través del modo multijugador. Este estará disponible para jugar, bien por Internet o bien a través de red local. Pero si no dispones de una conexión a Internet, los programadores han desarrollado una parte offline en la demo en la que encontramos un tutorial del juego y un combate cuerpo a cuerpo con otro personaje de las mismas características.

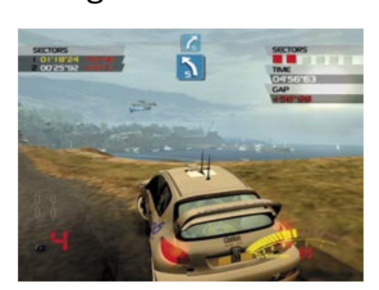
FICHA TÉCNICA
- Género: **Estrategia**
- Compañía: **Nival Entertainment**
- Distribuidor: **Proein**
- Lanzamiento: **Ya disponible**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **193 MB**

LO QUE HAY QUE TENER
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 600 MHz**
- RAM:**128 MB** ▶HD: **402 MB**
- Tarjeta gráfica: **Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Todos los controles disponibles.**

V-RALLY 3

Tramo del rally de Inglaterra



A pesar del tiempo transcurrido desde que pudimos comprobar las excelencias de la segunda entrega de «V-Rally», esta tercera parte conlleva muchos cambios que seguro dotarán al título de un mayor realismo frente a las anteriores versiones. Una vez más hemos podido comprobar cómo se están haciendo las cosas a través de esta interesante demo del juego, en la que podrás ponerte a los mandos de un Peugeot 206 WRC, un modelo que en la realidad ha estado luchando por el título mundial hasta el último día. Esta demo incluye un único tramo del rally de Inglaterra y tu copiloto será una vez más tus ojos, puesto que te irá dando toda la información necesaria para que cada curva, recta o cambio de rasante sea lo más llevadero posible. Tendrás un coche fantasma que te servirá como referencia para ver cuál es el tiempo que estás marcando en cada momento. Todavía no disponemos de la fecha defintiva de publicación del juego, pero, por lo que hemos podido ver, será uno de los títulos que todos los aficionados al mundo del motor no deben perder de vista.

FICHA TÉCNICA
- Género: **Velocidad**
- Compañía: **Eden Studios**
- Distribuidor: **Infogrames**
- Lanzamiento: **Por determinar**
- Idioma de la demo: **Castellano**
- Espacio: **63 MB**

LO QUE HAY QUE TENER
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 800 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD:**99 MB**
- Tarjeta gráfica: **Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 9.0**

CONTROLES BÁSICOS:
- Cursor arriba/abajo: **Acelerar/Frenar**
- Cursor izq./dcha.: **Izquierda/Derecha**
- Espacio: **Freno de mano**

EMPIRES: DAWN OF THE MODERN WORLD

Demo multijugador

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Estrategia**
- Compañía: **Stainless Steel Studios**
- Distribuidor: **Proein**
- Lanzamiento: **Ya disponible**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **255 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 600 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **333 MB**
- T. gráfica: **Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 9.0** (en el DVD)

CONTROLES BÁSICOS: Ratón: **Todos los controles disponibles.**





Con esta demo podrás comprobar cómo funciona el modo multijugador de este genial juego de estrategia ya que tendrás acceso a jugar, bien por red local o por Internet, a través de los servidores de gamespy. Tendrás que tener instalado el servicio de juego de gamespy y conectar a un servidor desde el propio juego. Esta demo incluye, además, un escenario en modo de un solo jugador, en el que tendrás que demostrar tu supremacía y tu destreza con el manejo de toda una cultura, tanto en la evolución y obtención de recursos como en la lucha en el campo de batalla.

KOREA: FORGOTTEN CONFLICT

Tutorial y misión

Esta demo te permitirá ponerte al mando de un comando de élite a lo largo de una misión con nada menos que seis objtivos que cumplir. Si no conoces como funciona el sistema de juego, podrás antes ejecutar el tutorial de la demo, así aprenderás las tácticas de ataque y trucos que te vendrán bien en el campo de batalla.

FICHA TÉCNICA
- Género: **Estrategia**
- Compañía: **Plastic Reality**
- Distribuidor: **Zeta Multimedia**
- Lanzamiento: **Ya disponible**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **228 MB**

LO QUE HAY QUE TENER
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 733 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **229 MB**
- Tarjeta gráfica: **Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 9.0**

CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Todos los controles disponibles.**

AIRPORT TYCOON 3

Tutorial y 1 escenario

En esta demo que te proponemos en el DVD de este original simulador podrás asumir todo un desafío de altos vuelos: ponerte a los mandos de una gran empresa que habrá de encargarse de crear un aeropuerto desde cero, partiendo tan solo de un terreno adecuado y cierto dinero para poder comenzar con las obras. Si no tienes claro dónde has de gastarte tu dinero de manera prioritaria, siempre puedes jugar en primer lugar un tutorial que te enseñará los primeros pasos a seguir.

FICHA TÉCNICA
- Género: **Estrategia/Simulador**
- Compañía: **InterActive Vision**
- Distribuidor: **Global Star Software**
- Lanzamiento: **Por determinar**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **112 MB**

LO QUE HAY QUE TENER
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 800 MHz**
- RAM: **256 MB** ▶HD: **188 MB**
- Tarjeta gráfica: **Direct3D con 16 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Todos los controles disponibles.**

Especiales

Star Wars Jedi knight: Jedi Academy

SDK del juego

- Género: **Acción**
- Compañía: **Raven Software**
- Distruibuidor: **Proein**

Con esta herramienta de desarrollo podrás modificar los parámetros del juego, creando tus propios mods, ajustando a tu medida la dificultad y la jugabilidad, incorporando mapas, personajes, efectos...

Star Wars Jedi knight II: Jedi Outcast

MOD del juego

- Género: **Acción**
- Compañía: **Raven Software**
- Distruibuidor: **Proein**

Disfruta de nuevos retos gracias a ForceMod II.Todos los pasos de instalación y ejecución se detallan en el archivo de texto Instrucciones.txt incluido en la carpeta \Extras\ForceMod 2\. Es aconsejable leerlo antes de instalarlo.

Rise of Nations

Escenarios multijugador

- Género: **Estrategia**
- Compañía: **Big Huge Games**
- Distruibuidor: **Microsoft**

Con la salida de las versión de actualización del juego 1.03, Big Huges Games ha publicado el primer pack de mapas multijugador del juego. Se incluyen tres mapas diferentes y es necesario actualizarse a la nueva versión para que estén operativos.

Medal of Honor: Allied assault

Pack de mapas

- Género: **Acción**
- Compañía: **2015 Inc**
- Distruibuidor: **Electronic Arts**

Desde Matrix Clan, nos llega un completo seleccionado pack de mapas que se instalarán de forma sencilla sobre la versión completa del juego. Es compatible con la última versión de actualización disponible del juego.

Actualizaciones

Hidden & Dangerous 2

Actualización a la versión 1.02.
Este archivo corrige numerosos errores encontrados en el modo multijugador y de un solo jugador del juego.

Vietcong

Actualización a la versión 1.40.
Con esta versión se han evitado el uso de trucos por parte de algunos jugadores. Igualmente se han hecho correcciones importantes que afectan a la jugabilidad, sobre todo en el uso de las armas y su precisión. Se han añadido nuevos modos de juegos en algunos niveles.

Age of Wonders II: Shadow Magic

Actualización a la versión 1.2.
Con este parche se corrigen numerosos errores de código que afectan a la jugabilidad. Además se ha añadido un nuevo escenario multijugador para hasta 8 jugadores denominado "Rise of Kings".

Rise of Nations

Actualización a la versión 1.03.
Corrige errores del modo multijugador (se permite la conexión con IP manual y salvar las partidas multiplayer) y ofrece soporte para el desarrollo y ejecución de MODs. Igualmente se han corregido los problemas detectados al cerrar el juego en sistemas Windows 98 y se ofrece soporte para los chipset ATI Rage.

Max Payne 2

Actualización a la versión 1.01.
En esta versión se corrigen los problemas de ciertos niveles en ordenadores con sistema operativo Windows 98 y Milenium. Se ha mejorado la carga en ordenadores de baja potencia.

Dungeon Siege

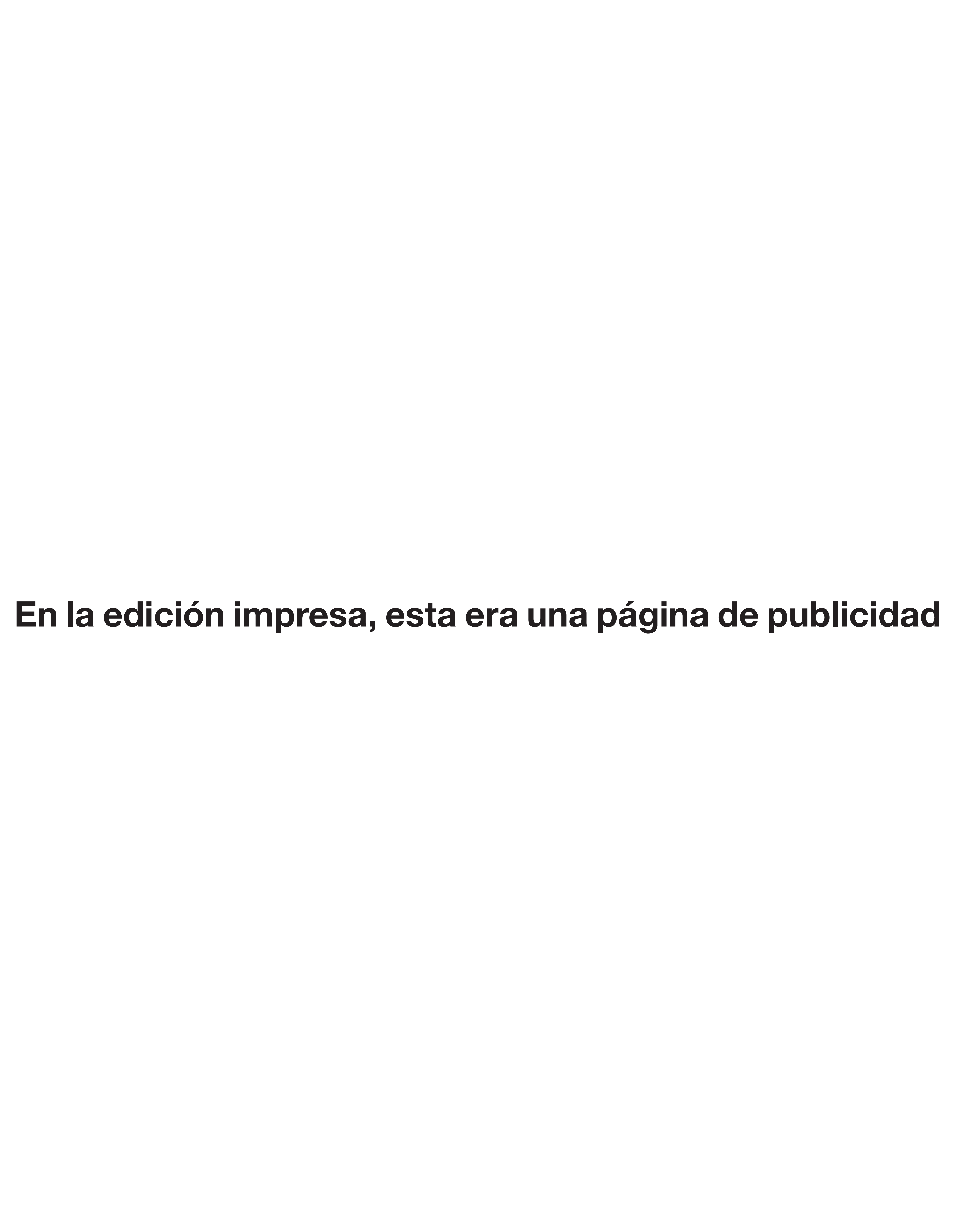
Actualización a la versión 1.1. 1460. Corrige aspectos del juego que reducen, gráficamente hablando, el nivel de violencia. Esta actualización está también disponible para su descarga directa desde los servicios de auto-actualización del juego.

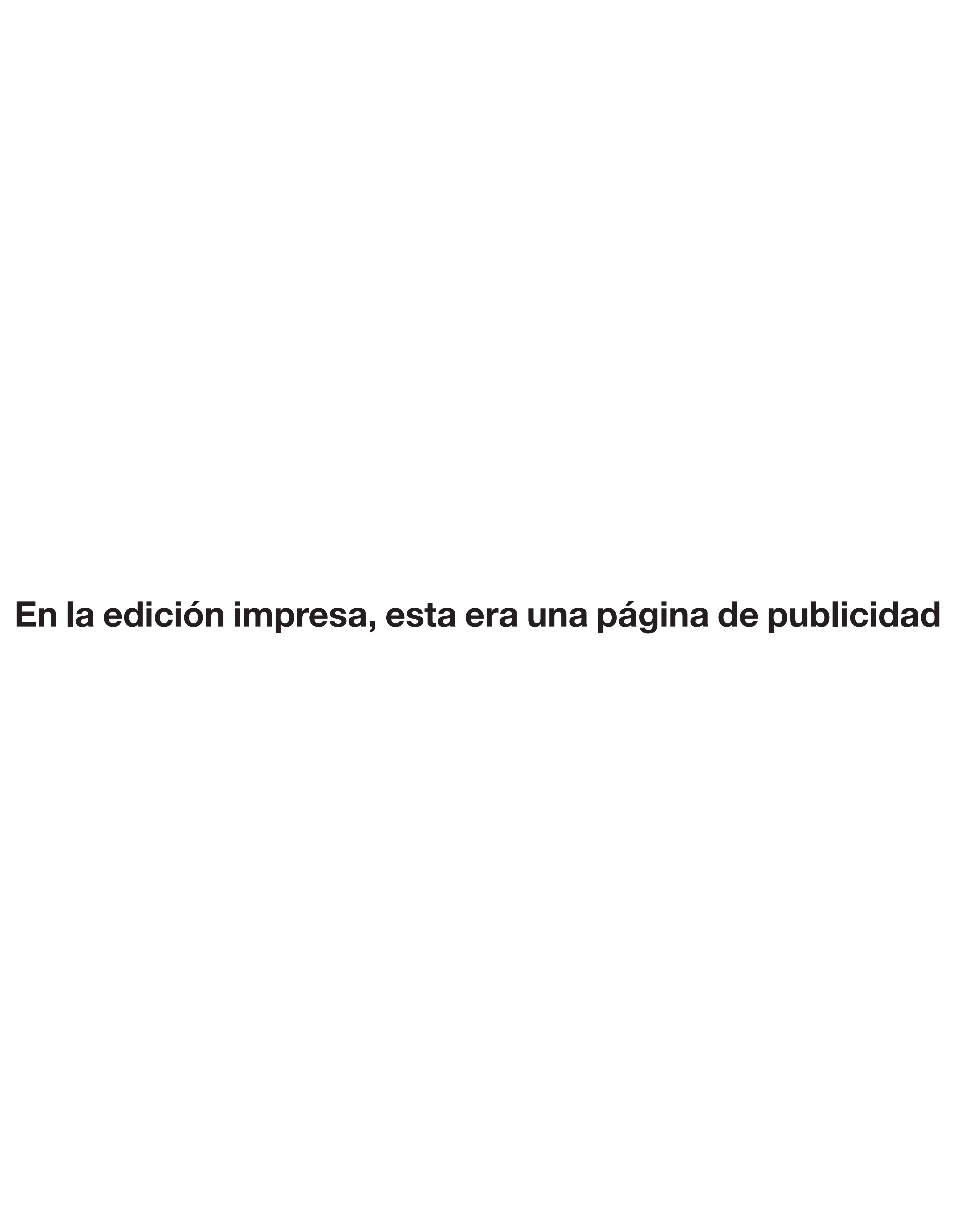
Command & Conquer Generals

Actualización a la versión 1.7.
Este archivo corrige aspectos referentes a la IA del juego y que afectan directamente a la jugabilidad del título.

Railroad Tycoon 3

Actualización a la versión 1.02.
Con esta versión se corrigen problemas del modo multijugador, especialmente en lo referente a la sincronización entre servidores y clientes. Igualmente se solucionan los problemas encontrados en sistemas con Windows 98 en lo re-


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad